
Por sólo 395 ptas. 2'37 €
Revista práctica para usuarios de PLAYSTATION
Año I - Número 5
8 424094 800032 00005
Playmanía
HOBBY PRESS
METAL GEAR SOLID
Guía Completa
Todo lo que necesitas saber para acabar con éxito tu aventura.
Todos los juegos para PlayStation comentados y puntuados
Comparativa
Analizamos todos los juegos de Rol: Alundra, Wild Arms, Final Fantasy VII...
Comparativa
Los mejores joysticks del mercado a examen
¡Descuento seguro!
Ahórrate 500 ptas. en cada juego que te compres para PlayStation
Excepto línea Platinum
Preview
SYPHON FILTER: El más duro rival para Metal Gear
V-Rally 2
¡PON TU CONSOLA A 200 POR HORA!
STREET FIGHTER ALPHA 3 Todos los golpes TRUCOS Bichos, FIFA '99, RR Type 4...

SUMARIO

Número 5 - Junio 1999

EDITORIAL

Como todos los años por estas fechas, la sombra del E3 se deja notar. Las compañías se reservan sus mejores títulos para presentarlos en la feria más importante del entretenimiento electrónico. Eso significa que las novedades descienden, que hay menos lanzamientos y que hasta las noticias se reparten con cuentagotas... A no ser que sepas buscar bien, claro.

La impresión que podemos tener al ver el escaso número de juegos nuevos, es que vamos a pasar una primavera algo aburrida. Nada más lejos de la realidad. Los próximos meses van a estar cargados de grandes títulos que empezarán a dejarse ver tras su presentación en sociedad en el E3. Los lanzamientos van a subir de número y nos vamos a tropezar con un comienzo de verano de esos de órdago. Y no hablamos de que lo que se presagia para el otoño...

La colección de títulos y la abundancia de rumores presagia meses moviditos. En Virgin ya se trabaja en la traducción de *Dino Crisis*, desde Eidos no quieren descartar la cuarta aventura de Lara en PlayStation, Psygnosis nos sale con una tercera parte de *Destruction Derby* que ya dábamos por perdida... y en medio, docenas de títulos que puede que aún no nos suenen de nada, pero que tienen pinta de ser de esos que se juegan y convencen. Si le sumamos a esto todo lo que se está diciendo acerca de PlayStation 2, nos encontramos con uno de los veranos más calientes en la historia de las consolas.

STAFF

DIRECTOR: Amalio Gómez
DIRECTORA DE ARTE: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactora jefe: Sonia Herranz.
Alberto Lloret, Jonathan Dómbriz.
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN: Álvaro Menéndez, Lidia Muñoz
SECRETARIA DE REDACCIÓN: Ana María Torremocha
COLABORADORES: Olga Herranz, Javier Herrero, Juan Carlos Ramírez (dibujos), Juan Lara, Rubén J.Navarro.

EDITA: HOBBY PRESS S.A.
DIRECTOR GENERAL: Karsten Otto
SUBDIRECTORES GENERALES: Rodolfo de la Cruz, Domingo Gómez, Amalio Gómez, Tito Klein
DIRECTOR EDITORIAL: Domingo Gómez
DIRECTORA COMERCIAL: Mamen Perera

PUBLICIDAD
MADRID: JEFA DE PUBLICIDAD:
Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
COORDINACIÓN DE PUBLICIDAD:
Diana Chicot, E-mail: dchicot@hobbypress.es
C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid
Tlf. 91 902 11 13 15 Fax. 91 902 11 86 32
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4o. 48990 Algorta, Vizcaya, Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail:jcbaena@hobbypress.es, C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona, Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66

LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2º A. 46002 Valencia, Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: Rafael Marín Montilla, C/Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18
COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN: Lola Blanco
DEPARTAMENTO DE SISTEMAS: Javier Del Val
FOTOGRAFÍA: Pablo Abollado

REDACCIÓN: C/ Ciruelos, 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid). Tlf: 902 11 13 15 / 91 654 81 99 Fax: 91 654 86 92
SUSCRIPCIONES: Tlf. 91 654 84 19 / 91 654 72 18

DISTRIBUCIÓN: DISPAÑA, C/ General Perón 27, 7ª planta. 28020 MADRID. Tlf. 91 417 95 30
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: I. G. PANTONE S.A., 28340 Valdemoro, Madrid
DEPÓSITO LEGAL: M-2704-1999

Hobby Press es una empresa de Grupo Axel Springer



HOBBY PRESS

¿CÓMO PUNTUAMOS?

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10. Por otra parte, empleamos un código de color que os servirá para apreciar a primera vista la calidad del juego:

- Del 1 al 3 Muy deficiente. Un juego que no merece la pena.
- 4 Deficiente. No llega a las cotas de calidad deseadas.
- 5 Aprobado. Muestra la suficiente calidad.
- 6 Bien. Un juego interesante para los fans del género.
- 7 Notable bajo. Un buen juego, pero con defectos.
- 8 Notable alto. Un juego de calidad y muy recomendable.
- 9 y 10 Una obra maestra que no debéis dejar escapar.

Igualmente, para valorar los periféricos y las características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, también basado en el mismo código de colores:

MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente

Por último, cuando veáis el símbolo significa que es un producto que os recomendamos encarecidamente.

SHADOWMAN
La muerte sólo es el comienzo

El mes pasado estuvimos en las oficinas de Iguana en Londres para la presentación de Shadowman. Adéntrate con nosotros por los tétricos escenarios de este provocador título, y prepárate para una experiencia sin precedentes en la que horror gótico y tecnología punta se unen para crear un juego que dará mucho que hablar.







Aquí tenéis al equipo de diseñadores de *Shadowman* al completo. Cuando estuvimos en Inglaterra asistiendo a la presentación del juego, nos llamó la atención el gran parecido que había entre el protagonista y el jefe del equipo de Iguana (el del centro). ¿Será casualidad?

Polémico, controvertido, escalofriante y atrayente. Estos cuatro adjetivos apenas sirven para presentar *Shadowman*, un juego que junto con *Metal Gear Solid* podrá marcar un antes y un después en la historia de la PlayStation.

Inicialmente concebido como proyecto exclusivo para 64DD de Nintendo, los diseñadores de Iguana han claudicado ante la potencia de la gris de Sony, y han empezado a desarrollar una versión para ésta, que aún estando todavía muy "verde", ya presenta una calidad excepcional.

Con un planteamiento a caballo entre *Tomb Raider* y *Akuji The Heartless*, en *Shadowman* asumiremos el papel de Mike Leroi, un héroe completamente atípico. Anteriormente asesino a sueldo en su ciudad natal de Nueva Orleans, una sacerdotisa vudú le dará la capacidad de viajar entre el mundo de los vivos y el de los muertos, convirtiéndole así en Shadowman.

Su tarea será la de ayudar a las almas de los muertos a encontrar reposo. Para ello Mike correrá, saltará, lanzará magias y utilizará todo tipo de armas por enormes mapeados 3D repletos de obstáculos y enemigos.

Como podéis comprobar echando un vistazo a las pantallas, *Shadowman* será una aventura de acción 3D de gran calidad gráfica. Iguana está utilizando en él un nuevo motor tridimensional, capaz de generar unos efectos lumínicos en tiempo real soberbios.

De no surgir ningún problema o retrasos de última hora, podremos disfrutar del juego a partir de mediados de Septiembre.



Como puedes apreciar en las capturas, el juego tendrá un motor gráfico revolucionario.



Gran parte de la acción del juego transcurrirá en la aterradora tierra de los muertos.

El origen de Shadowman



Los comienzos de este tétrico personaje se remontan a un cómic de mismo nombre creado por la propia Acclaim. Shadowman causó impacto desde el primer momento por la dureza de sus dibujos y la fuerza de su guión. Aunque Shadowman no ha sido publicado en nuestro país, si lo han sido "Predicador" y "Hellblazer", dos series con una temática similar, y a cuyo frente se encuentra el mismo guionista: el ácido e iconoclasta Garth Ennis.





Ganadores de los pasatiempos de abril

Estos son 15 ganadores de uno de los juegos *Metal Gear Solid* que sorteamos entre los acertantes de las soluciones de los Pasatiempos del mes de abril.

Raúl Sánchez Mora......Alicante
Víctor Suárez García......La Coruña
Francisco Javier Campos López......Zaragoza
José Manuel Sanchis Muñoz......Valencia
Luis González Fernández......Pontevedra
Abraham González Perera......Asturias
Joel Jesús Moreno Acosta......Las Palmas
Pedro Callejas del Rey......Murcia
Guillermo Hernández del Rosal......Madrid
Ander Cabarcos Caballero......Madrid
Fernando Rico Bargues......Madrid
Roberto Segura García......Madrid
Raúl Viejo Roldán......Guadalajara
José Rodríguez Molina......Barcelona
José Linares Robles......Almería

Fe de erratas (inglesa)



Escribir sin errores un nombre en inglés es bastante complicado, y seguro que más de una vez en nuestra revista habremos puesto de mala manera el nombre del protagonista de algún juego. Pues bien, esto no nos pasa sólo a nosotros y los ingleses tienen exactamente el mismo problema a la hora de escribir los nombres en castellano. Y si no que se lo digan a Carlos Ulloa, el prestigioso grafista español que recientemente ha sido contratado por Sony Computer Entertaiment Europe como Creative Director. Junto a su cargo y a su despacho, Sony le entregó unas tarjetas de presentación en las que, como veis, su apellido había experimentado unas ligeras "alteraciones". Menos mal que Carlos tenía cerca su estilográfica y pudo subsanar el error.

Suponemos que le harán otras tarjetas nuevas.

Metal Gear Solid ¡Ya a la venta!

Viernes 7 de Mayo, 9: 30 de la noche. Esa fue una fecha que los aficionados a las consolas difícilmente podremos olvidar, ya que fue el día en el que *Metal Gear Solid*, doblado al castellano, finalmente salió a la venta.

Para celebrarlo, la tienda Centro Mail de Preciados 34 organizó un presentación por todo lo alto, en la que si bien el champán y los canapés brillaron por su ausencia, no pasó lo mismo con los ejemplares del juego. Cajas y cajas de *Metal Gear Solid* se amontonaban tras el mostrador para abastecer a los cientos de usuarios que se agolpaban a las puertas de la tienda. La gran mayoría tenía el juego reservado desde hacía meses, pero también había muchos espontáneos, atraídos por el boca a boca, dispuestos a hacerse con un juego como fuera. La afluencia del público fue tal que la madrileña Gran Vía llegó a estar colapsada por la cola que se formó.



La primera tienda en poner a la venta *Metal Gear* fue el Centro Mail de la calle Preciados. La cola que se formó fue enorme.

Afortunadamente nuestra espera fue amenizada con la presencia de dos actores, que hacían de Psico Mantis y Sniper Wolf (con poco que envidiar esta última a Larita), y que se paseaban entre nosotros con un tono supuestamente amenazador.

Por cierto, el doblaje del juego es de lo mejorcito que hemos oído, con una calidad en general excepcional, aunque es cierto que las voces de algunos personajes secundarios no transmiten la misma intensidad que la profunda voz de su protagonista, Solid Snake.



Los dependientes de Centro Mail no daban abasto a la hora de atender a los cientos de clientes que se agolpaban frente el mostrador pidiendo su copia de *Metal Gear.*



Nada más llegar a casa cargamos el juego y pudimos comprobar que no hay nada como jugar en castellano con doblajes de tanta calidad.



El disfraz de Psico Mantis fue de lo mejorcito de la noche. Era calcado al del personaje del *MGS.*

Presentación a la americana

Ubi Soft ha presentado su simulador de carreras *Mónaco Grand Prix Racing Simulation 2* preparando un acto muy espectacular y muy en la línea de lo que ocurre en otros países con más tradición para el espectáculo.
Así, en los centros de El Corte Inglés de la Castellana en Madrid y Diagonal en Barcelona se ha podido disfrutar de la presentación del título en un coche de simulación de F-1 equipado con un volante Thrustmaster.



Este es el espectacular aspecto del prototipo en el que Ubi Soft realiza las presentaciones de su simulador *Mónaco GP 2.*

La experiencia, que se realizó a finales de abril resultó todo un éxito, pero si os la habéis perdido, no os preocupéis, porque Ubi va a realizar un presentación similar, esta vez en los Centros EI System.
Los establecimientos escogidos han sido los situados en la calle Gelabert de Barcelona (de los días 10 al 22 de mayo) y el de la calle Fray Luis de Madrid (del 19 al 22 de mayo).
En cada una de las tiendas habrá un coche F1 para probar el juego y se podrá participar en un concurso en el que el participante que realice la vuelta más rápida ganará un juego de *Mónaco Grand Prix 2*. El sábado 22 se celebrará, en la tienda de Madrid, la gran final en la que el ganador será premiado con un lote de juegos Ubi Soft para PlayStation. En la tienda EI SYSTEM de Barcelona, también el sábado 22, se realizará un sorteo de 2 entradas de tribuna para el Gran Premio Montmeló.

PLATINUM

Colin McRae

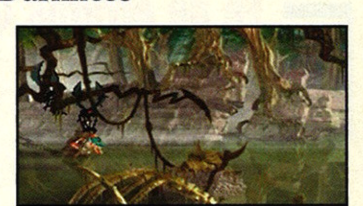




Los seguidores de la velocidad ya pueden comenzar a dar saltos de alegría, ya que a mediados de julio, Proein tiene prevista la aparición de *Colin McRae Rally* en Platinum.
Sin duda recordarás este juego deportivo en el que tenías que hacer gala de un control firme y seguro del pad mientras conducías tu vehículo por los distintos circuitos internacionales de rally. Un juego muy realista, completo y espectacular gráficamente que sigue apareciendo mes tras mes en las listas de los más vendidos. Por algo será.

Heart of Darkness

A su vez, Infogrames también tiene tiene prevista la aparición de uno de sus juegos más emblemáticos en la línea Platinum: *Heart of Darkness*. Muy pronto podrás volver a vivir las peripecias del joven Andy mientras busca a su perro Whisky por ocho fases repletas de plataformas puzzles y peligros. El juego cuenta con todas las voces doblabas al castellano y es uno de los mejores ejemplos de las plataformas "inteligentes".





¡LARA se da a la BEBIDA!

Tranquilos, que esta noticia no va de que a la señorita Lara Croft (Nell McAndrew) le haya dado por empinar el codo.
Lo que ocurre es que Eidos (la compañía responsable de *Tomb Raider*) ha llegado a un acuerdo con Lucozade Energy, la principal compañía de bebidas refrescantes del Reino Unido.
Básicamente el acuerdo consistirá en una serie de anuncios de televisión en los que Lara anunciará un refresco energético de Lucozade Energy, afirmando que para su vida aventurera no hay nada como esa bebida para recuperar las energías.
Dejando a un lado el detalle anecdótico del objeto anunciado (esperemos que en el eslogan no digan nada tipo "Lara te da alas"), lo más relevante de la situación será que estos anuncios serán la última aparición oficial de Nell McAndrew en el papel de Lara. ¡Adiós, guapetona! ¡Te echaremos de menos!







Disfruta de estas imágenes, ya que son la última oportunidad que tienes de ver a la "voluptuosa" Nell enfundada en los pantaloncitos de la señorita Croft.

www.arrakis.(Y APARTE)

ARTEFACTO

Todos sabemos que en internet

arrakis es • (Y APARTE)

descubre internet

902 22 21 22

Lo es en precio,

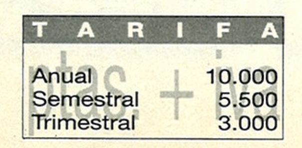
con 3 mb de espacio Web, 2 buzones de correo por sólo **10.000** pesetas al año.

Lo es en servicios,

con un amplio abanico de posibilidades como tiendas virtuales, gestión de dominios web y de publicidad en banners y ...

Lo es en atención al cliente,

con servicio telefónico de atención todo el año de 8 a 24 h. ... y mucho más.



TARIFA	
Anual	10.000
Semestral	5.500
Trimestral	3.000

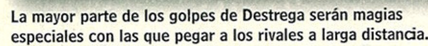




Bofetadas a la japonesa



En los próximos meses Sony tiene previsto poner a la venta *Destrega*, un título de lucha en el que espectáculo y originalidad irán parejos. Espectáculo, porque presentará unos personajes poligonales repletos de detalles que harán que se nos "caiga la baba" cuando los veamos en acción. Original, porque *Destrega* se alejará de cualquier planteamiento tradicional en el género de lucha.
Sus escenarios serán unos amplios mapeados 3D llenos de accidentes, por los que nuestros personajes correrán de un lado a otro en busca de su oponente. Además, los combates no serán meros enfrentamientos cuerpo a cuerpo, sino duelos frenéticos de magias y golpes tipo Caballeros del Zodiaco, en los que lanzaremos los ataques a gran distancia de nuestros oponentes.
Entre sus múltiples modos de juego, *Destrega* incluirá un extenso modo historia (con cerca de 30 combates) tipo *Bushido Blade*. Afortunadamente el juego estará totalmente localizado al castellano, por lo que podremos seguirlo sin problemas.

La mayor parte de los golpes de Destrega serán magias especiales con las que pegar a los rivales a larga distancia.



Los escenarios serán completamente tridimensionales, presentando todo tipo de subidas y bajadas.

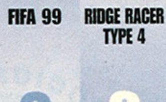
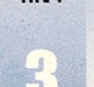
Los más vendidos (del 15 al 30 de Abril)



*Lista facilitada por

1	CRASH BANDICOOT 2 (PLATINUM)
2	RIDGE RACER TYPE 4
3	NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE
4	FIFA 99
5	TOMB RAIDER 2 (PLATINUM)
6	BICHOS
7	RESIDENT EVIL (PLATINUM)
8	SOUL BLADE (PLATINUM)
9	UEFA CHAMPIONS LEAGUE
10	COLIN MCRAE RALLY

Los más alquilados (del 1 al 10 de Mayo)







*Lista facilitada por

1	UEFA CHAMPIONS LEAGUE
2	FIFA 99
3	RIDGE RACER TYPE 4
4	BICHOS
5	COLIN MCRAE RALLY
6	NEED FOR SPEED ROAD CHALLENGE
7	TEKKEN 3
8	ASTERIX
9	CRASH BANDICOOT 3 WARPED
10	TOMB RAIDER III

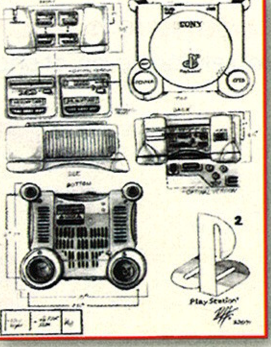
Calendario de lanzamientos

Sports Cars GT	26 de abril.
Grand Theft Auto London	10 de mayo
Warzone 2100	14 de mayo
The Legend of Kartia	14 de mayo
Gran Turismo (Platinum)	21 de mayo
Trap Runner	21 de mayo
Street Fighter Alpha 3	28 de mayo
Final Fantasy VII (Platinum)	28 de mayo
Driver	11 de junio
Rampage 2	18 de junio

El Arte de los Consoleros



Aunque PlayStation 2 todavía no ha salido, ni existen imágenes oficiales suyas, la nueva consola de Sony causa auténtico furor entre sus seguidores. Buena prueba de ello son estas imágenes rescatadas de Internet. Robert Heddy es el nombre de su autor, y como podéis comprobar, no se ha limitado a ilustrar su proyecto de consola, sino que ha dado rienda suelta a su faceta creativa, realizando también los bocetos de un pad analógico, de una pistola y de tarjetas de memoria.
De momento, lo ha dejado ahí, pero es de esperar que en las próximas semanas nos deleite con un extenso catálogo de títulos para esta nueva consola, y alguna que otra idea para mejorar los gráficos del *Final Fantasy IX*.
Bromas aparte,lo que sí es de esperar es que en el próximo E3 Sony desvele algo más sobre PlayStation2, porque si la cosa sigue así, en seis meses tendremos flotando por Internet tantos diseños de la consola que cuando salga la auténtica hasta nos parecerá fea.




Más de 6.000 juegos requisados

Durante el pasado mes de Abril, la Guardia Civil y la Policía Nacional intervinieron por todo el territorio nacional más de 6.000 videojuegos piratas, con un valor de mercado aproximado de 55 millones de pesetas.
La más espectacular de estas intervenciones se realizó en la ciudad de Getafe, en un registro que los Inspectores del C.N. de Policía realizaron la tienda ByB Informática. En esta operación la policía se incautó de más de 1.000 videojuegos de diversas consolas y de PC, 1 chip, 3 consolas PlayStation y 2 ordenadores personales.
A esta intervención, hay que sumar otra del Grupo Fiscal de la Guardia Civil de Sevilla, que se saldó con la detención de J.S.C y J.V.M la intervención de 189 copias de títulos de PlayStation, que ambos detenidos vendían en dos puestos instalados en el mercadillo de Su Eminencia. Por último, en Alicante la Unidad de P. Judicial de la Guardia Civil se incautó de 41 videojuegos piratas para PlayStation, amén de diversos programas y herramientas para copiar.
Por último, una puntualización a la noticia que dimos en el número anterior relativa a la intervención de la policía en la tienda Game Over de Barcelona. Ésta se produjo sobre el establecimiento de la calle Inmaculada Desfar, Barcelona. No la confundáis con la tienda Game Over de la calle Teodora Lamadrid, sobre la que la policía no ha recibido queja alguna y en la que nunca ha realizado intervención de ningún tipo.

Centro Mail suma y sigue

Cada vez es más fácil comprar videojuegos en cualquier punto de España y es que la cadena de tiendas especializadas Centro Mail no deja de crecer. Ahora son dos nuevas tiendas las que se acaban de inaugurar.
La primera de ellas está en Sevilla en el C.C. Plaza de Armas, Local C-38.
La otra la podéis encontrar en Ponferrada en la C/ Dr Fleming, 13.
Como todos los Centros Mail, estas tiendas cuentan con servicios de venta por correo y por teléfono.



En los Centros Mail es posible encontrar todos los productos que podáis buscar relacionados con los videojuegos y la informática.

Final Fantasy VIII de la mano de Sony

Las Navidades de 1999 prometen ser inolvidables para los amantes del Rol, ya que Sony ha anunciado oficialmente que se encargará de la distribución en nuestro país del esperadísimo *Final Fantasy VIII* de Square.
Aunque todavía no nos han podido precisar la fecha exacta, nos han asegurado que a más tardar será a finales de año, por lo que no es nada descabellado pensar que lo reservarán como bombazo navideño, como ya en su día hicieran con su antecesor.
Esperemos que en *Final Fantasy VIII*, Sony siga su línea habitual de traducción de títulos, y que todos los que tenemos problemas con el inglés podamos disfrutar sin inconvenientes de este mágico juego de Rol.
Por último, no está mal avisaros de que en el caso de que no tengáis *Final Fantasy VII* y estéis pensando en haceros con él en la edición Platinum, os llevaréis una grata sorpresa. Sony incluirá junto a los 3 CD's del juego original un cuarto disco con la demo oficial del *Final Fantasy VIII*. Por aquello de ir abriendo boca...







Con un poco de suerte, en un plazo máximo de seis meses podremos ver pantallas como estas con todos los textos en castellano.

QUAKE II Finalmente en JULIO

Aunque la fecha de salida de *Quake II* no ha hecho más que retrasarse, parece ser que al final vamos a poder disfrutar de este esperadísimo arcade 3D antes de lo previsto. El verano podría ser la época elegida por Activision para poner el juego a la venta en España.
En *Quake II* asumiremos el papel de un marine espacial que deberá abrirse paso a tiro limpio por un mundo lleno de alienígenas. Como buen exponente del género, incluirá enormes mapeados plagados de secretos y un montón de enemigos y armas, pero también mostrará importantes novedades. De ellas, las gráficas serán las más evidentes, con fuentes de luz en tiempo real y una consistencia en las texturas fuera de lo común. El juego tendrá varios modos de juegos nuevos, incluyendo uno para cuatro jugadores, que según sus programadores, superará ampliamente al de cualquier otro arcade 3D.





Ubi Soft busca programadores

Ubi Soft España estuvo presente en el Fórum Fib'99 organizado por los estudiantes de la Facultad de Informática de Barcelona los días 14, 15, y 16 de abril con el objetivo de encontrar nuevos valores para su Estudio de programación.
De aquí a finales de año Ubi Soft espera incorporar a su plantilla 30 nuevos programadores, recién Licenciados en Informática o Telecomunicaciones y con un cierto dominio de la lengua inglesa. Así que si entráis en su perfil no dudéis en poner en contacto con Ubi Soft. Quién sabe, igual dentro unos meses estamos comentando un juego programado por vosotros...

Breves & Fugaces

- Este mes empezamos con una curiosidad que viene a demostrar que algunas compañías ya no saben qué hacer para llamar la atención. Este año en el E3, Psygnosis va a montar un concurso con el juego *Wipeout 3*. El ganador será agraciado con una invitación exclusiva para una fiesta privada en la mansión de Playboy. Sobran las palabras.

- Una compañía que mes tras mes también nos deja sin palabras es Konami, que continúa su fiebre musical anunciando la salida de *Guitar Freaks* en Japón a finales de julio. Este título tendrá su propio periférico, una guitarra, con el que será mucho más sencillo marcarnos unos "punteos".

- Y no menos curiosa es la última excentricidad relacionada con el sector. En USA se acaban de poner a la venta dos novelas inspiradas en el universo de *Resident Evil*. Lo dicho, este mes está todo revolucionado.

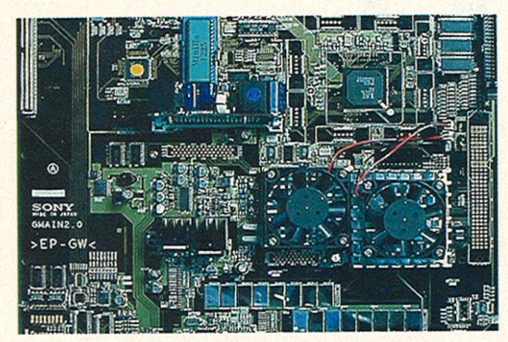
- Un dato interesante: Sony está empezando a vender a los third parties japoneses las herramientas de programación para su nueva generación de hardware. La compañías que quiera hacerse con este kit tendrá que pagar unos dos millones de pesetas.

- Y continuando con la nueva consola de Sony, el diario New York Times publicó una entrevista con Ken Kutaragi -el padre de PlayStation- que dejaba entrever las diferencias que el ingeniero está teniendo con Nobuyuki Idei, presidente de Sony. Por lo visto, Kutaragi quiere una máquina exclusivamente para jugar, mientras que Idei quiere que tenga más funciones, como conexión a Internet.

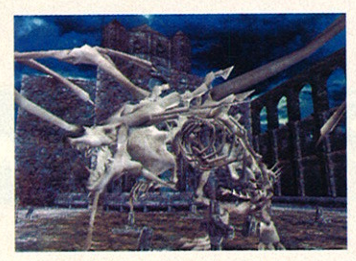
Las 10 claves de la Electronic Entertainment Expo

La feria más importante del sector de los videojuegos, la Electronic Entertainment Expo -E3 para los amigos- acaba de celebrarse en Los Angeles durante los días 12 al 15 de mayo. Como el número que tenéis en vuestras manos ha sido realizado simultáneamente a la celebración de la feria, nos ha resultado imposible ofreceros un reportaje con todo lo que allí se ha presentado. Pero, para ir abriendo boca de cara al suculento reportaje que os ofreceremos en el próximo número, aquí tenéis los temas que -sorpresas aparte- han sido, a buen seguro, los que más expectación han levantado.

1 Playstation 2: La consola más esperada



Esta es la placa base de la consola que liderará la nueva generación de videojuegos. Sobre ella se acoplará el Emotion Engine, el procesador gráfico que nos permitirá experimentar sensaciones hasta ahora desconocidas en el mundo de los videojuegos.





Aunque todavía no es oficial, Sony mostrará a puertas cerradas (es decir sólo para la prensa especializada) nuevas demostraciones que pondrán de manifiesto el increíble potencial de su nueva máquina. Es posible, incluso, que se presenten algunos de los desarrollos que actualmente están en curso para este soporte, ya que varias compañías, como From Software (autora de estas imágenes), llevan ya algún tiempo trabajando exclusivamente en ella. Si además dejamos volar un poquito la imaginación, es posible que la feria sea el lugar escogido por Sony para mostrar al mundo el aspecto de su nueva consola o, en el peor de los casos, se dé a conocer el nombre oficial. En fin, todas estas elucubraciones tendrán respuesta el próximo, cuando sepamos lo que ha ocurrido.

2 Velocidad: Los nuevos mitos del género

No hace falta decir que PlayStation cuenta con un amplio catálogo de juegos de velocidad, a los que dentro de muy poco se vendrán a sumar dos nuevas joyas: *Gran Turismo 2* y *Colin McRae 2*. Por su parte, los chicos de Polyphony presentarán por primera vez una versión jugable de *Gran Turismo 2*, y si tenemos en cuenta que su lanzamiento en Japón está previsto para finales de junio, mucho nos tememos que la beta que allí se muestre contará con casi todos los elementos del juego. Por si no os acordáis, *GT 2* ofrecerá más de 400 vehículos reales, muchas más pruebas y licencias de conducir y distintas clasificaciones de los vehículos por categorías, como puedan ser del tipo rally o turismo. Es muy posible, además, que se dé a conocer algún dato novedoso de sus inconmensurables posibilidades.
Por otra parte, Codemasters mostrará la secuela de *Colin McRae*, su realista juego de rallies. Por el momento se desconocen todos los datos relativos a este título, pero el buen hacer de Codemasters augura que habrá sorpresas.





Gran Turismo 2 promete ser una de las estrellas de la feria que mayor número de visitantes atraerá. Su presentación oficial probablemente permitirá conocer nuevos datos sobre este fabuloso simulador de velocidad que, a buen seguro, será uno de los mayores éxitos del año.

3

Survival Horror: Juegos para pasar mucho, mucho miedo

Los Survival Horror (o aventuras de terror) que se van a presentar en la feria prometen dejar en pañales todo lo visto hasta ahora.
Por su parte, Capcom hará doblete y mostrará, por primera vez en movimiento, *Resident Evil 3: Nemesis* y *Dino Crisis*. La esperadísima secuela de *Resident Evil* promete alcanzar un nivel gráfico insuperable y una línea argumental tan sorprendente como imaginativa. En este capítulo controlaremos a Jill Valentine, la protagonista del primer *RE*, que vivirá su propia pesadilla en Racoon City 24 horas antes y 24 horas después de los hechos que sucedieron en la segunda parte. Decimos 24 horas antes y después porque en algún momento del juego Jill quedará inconsciente (momento en el que supuestamente pasarían los hechos del segundo *Resident*), para a continuación despertar de su letargo y descubrir que los problemas aún no han acabado.
Por su parte, la presentación de *Dino Crisis* servirá para confirmar la buena marcha del proyecto y su fecha de salida en Japón, que será hacia principios de julio.
Cambiando de compañía, Kalisto mostrará la segunda parte de *Nightmare Creatures*, que promete unas mayores dosis de terror que su antecesor bajo un sistema de juego parecido.

Resident Evil 3: Nemesis (Capcom)



El tercer capítulo de la saga seguirá una línea estética muy parecida, aunque potenciará hasta límites insospechados todos los elementos del apartado gráfico.



Los zombies seguirán siendo los principales enemigos a batir, aunque habrá nuevas y monstruosas criaturas a tener en cuenta. Es posible incluso que algún viejo enemigo final vuelva a aparecer... con algunos cambios.









En este capítulo, aparte de Jill Valentine, encontraremos un segundo personaje seleccionable llamado Carlos Oliveira. Todavía se desconoce su aspecto.



Nightmare Creatures II (Kalisto)



Nightmare Creatures ofrecerá varios personajes seleccionables y un sistema de juego muy parecido, mientras que la ambientación y los juegos de cámara serán totalmente innovadores.

Dino Crisis (Capcom)



Dino Crisis se pondrá a la venta en Japón a principios de julio.



A diferencia del resto de aventuras de horror de Capcom, *Dino Crisis* presentará un entorno completamente 3D de excelente factura técnica. Por desgracia, todavía tendremos que esperar bastante para "degustarlo" en casa.

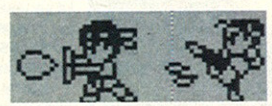
4

Pocketstation: El periférico de final de siglo

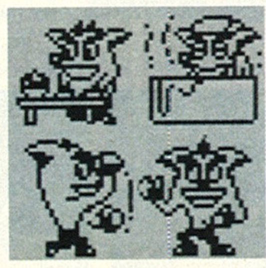
A pesar de que Pocketstation ya está disponible en Japón, el resto del mundo espera impacientemente la salida de este curioso periférico creado por Ken Kutaragi, el padre de PlayStation. Como recordaréis, este pequeño aparato nos permitirá disfrutar de una serie de opciones interactivas (como cambiar las alineaciones y tácticas de los equipos en un juego de fútbol o modificar los apartados técnicos de un vehículo disponible en un juego de PlayStation), aparte de otro tipo de funciones alejadas del mundo del videojuego, como puedan ser las de agenda o reloj. Cada vez son más los títulos que explotan sus posibilidades o incorporan algún tipo de minijuego exclusivo para este soporte. El último de estos juegos es, por el momento, *Metal Gear Solid Integral*, una versión por ahora sólo nipona. Suponemos que la segunda aparición de Pocketstation en la feria (recordemos que se presentó oficialmente el año pasado) servirá para anunciar una fecha de lanzamiento en el resto del planeta.



Este es el reducido tamaño de Pocketstation, gracias al cual podremos llevarlo encima como si fuera un llavero.



En Japón, *Street Fighter Alpha 3* y *Crash 3* tienen su propio minijuego.





La nueva versión de *Metal Gear Solid* también incorporará un minijuego para este periférico.

5

Juegos de samurais: El Japón medieval está de moda

Konami y Capcom van a ser las dos compañías que van a explotar antes que nadie este atractivo elemento de la cultura japonesa. Por un lado, la apuesta de Konami, llamada *Soul of the Samurai*, nos permitirá escoger entre dos personajes distintos bajo un sistema de juego que buscará el mayor realismo posible.
Por su parte, Capcom presentará *Onimusha: Devil Warrior*, juego que nos mostrará una estética parecida a la de cualquier *Resident Evil* y que contará con un sistema de juego en el que no faltarán los combos ni los hechizos mágicos.
Es posible incluso que la segunda parte de *Tenchu* aparezca por la feria, pero no hay ningún dato fiable que así lo demuestre.
Lo dicho, los juegos de samurais van a imponerse a golpe de espada en PlayStation.

Soul of the Samurai (Konami)

El título de Konami presentará un sistema de juego muy realista que recordará, en algunos aspectos, al visto en *Bushido Blade*.





Soul of the Samurai nos ofrecerá la posibilidad de controlar a un samurai o a un ninja, cada uno de ellos con sus propias armas y golpes.

Onimusha: Demon Warrior (Capcom)



El último título de Capcom nos propondrá controlar a un samurai que debe rescatar a un familiar de su clan que ha sido secuestrado.



Como si de un beat´em up se tratara, *Onimusha* contará con numerosos ataques especiales y hechizos mágicos muy vistosos.







6

Eidos: No sólo de Lara vive el hombre

El stand que Eidos monta cada año en la feria es siempre de los más visitados, no sólo por sus interesantes juegos, sino también por las bellas y voluptuosas jovenzuelas que alegran la vista de los visitantes (lo podréis comprobar en el próximo número).
En esta edición se presentará, además de a Lara Weller -la nueva Lara Croft de carne y hueso que sustituye e Nell MacAndrew-, una buena ristra de juegos, entre los que no encontraremos ninguna secuela de *Tomb Raider*, ya que, supuestamente, se está desarrollando para Playstation 2. Aunque nunca se sabe. Del abultado catálogo de Eidos, brillarán con luz propia *Fear Factor*, una revolucionaria aventura que seguirá de cerca las pautas fijadas por *Resident Evil* y que promete ser el título estrella de la compañía de cara a la próxima temporada. Tampoco debemos olvidar la secuela de *Fighting Force* ni *Saboteur*, título que recuperará a uno de los personajes más emblemáticos del mítico Spectrum.

Fear Factor

Fear Factor es la apuesta más fuerte de Eidos de cara a la próxima temporada. En él podremos controlar a uno de los tres mercenarios disponibles que buscan a la hija de un magnate de la industria para pedir un suculento rescate.





Fighting Force 2





La secuela de uno de los pocos beat´em up con scroll para PlayStation aún no tiene fecha de salida, pero a la vista de estas imágenes, parece que el desarrollo va por buen camino. Presentará nuevos personajes y un motor gráfico más potente.

Saboteur

Este título tiene sus orígenes en el antiguo ordenador ZX Spectrum, en el que se pudieron disfrutar dos entregas. La versión para PlayStation tendrá el planteamiento de un juego de acción, con un ninja y su perro como protagonistas.





7

Deportes: Lo último para estar en forma

Tampoco nos hemos querido olvidar de lo que las compañías productoras de videojuegos nos depararán en el ámbito deportivo. Electronic Arts presentará las habituales versiones-actualizaciones de sus juegos deportivos, que este año llevarán el número 2000 acompañando a cada título título. Entre sus presentaciones más destacables estarán *FIFA 2000*, *NBA Live 2000* y *Knockout Kings 2000*.
Ni que decir tiene que Konami hará lo propio con su línea deportiva, presentando con todo tipo de honores la esperadísima secuela de *International Superstars Soccer*.
Otras muchas compañías, como Capcom y su *Trick´n Snowboarder* o Midway y su *Ready 2 Rumble*, presentarán títulos completamente nuevos.
Lo dicho, habrá deportes para todos los gustos y si exigir demasiados esfuerzos.

NBA Live 2000 (Electronic Arts)





Uno de los mejores simuladores de baloncesto volverá con muchas novedades, como un modo uno contra uno en la calle, y unas mejoras gráficas ya habituales en esta saga. No llegará hasta el año próximo.

Ready 2 Rumble (Midway)

Este arcade de boxeo contará con 20 boxeadores, golpes especiales y un modo de juego, llamado Rumble, que nos permitirá disponer de unos golpes realmente demoledores. Será un duro competidor para *Knockout 2000* de Electronic Arts.





Trick´n Snowboarder (Capcom)





La moda del snowboard seguirá al pie del cañón con este juego de Capcom que, como curiosidad, contará con la presencia de algunos de los personajes más emblemáticos de la saga *Resident Evil*. Jugar con Leon o Claire será una gozada.

8

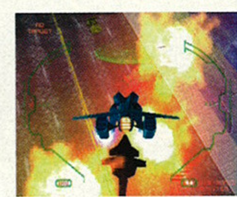
Psygnosis: El mito resurge

Como sabéis, la mala racha de Psygnosis (una de las compañías más influyentes en los inicios de PlayStation) parece haber concluido al pasar el núcleo de la compañía a manos de Sony Computer Entertainment Europa.
Como si del ave fénix se tratara, Psygnosis va a renacer de sus cenizas, tal y como demuestra la línea de lanzamientos que va a mostrar en la feria. Títulos como *Wipeout 2000*, *F1 ´99*, *G-Police 2*, *Destruction Derby 3*, *Colony Wars: Red Sun* o *Kingsley* se encargarán de devolver a esta compañía al puesto que le corresponde dentro del panorama del entretenimiento doméstico. Se ve que Psygnosis apuesta por sus comienzos.

G Police 2

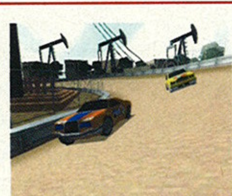
La secuela de *G-Police*, un futurista título que nos proponía erradicar a las hordas criminales, presentará una mayor variedad de vehículos, muchas más misiones y una espectacularidad gráfica superior a la de primera parte.





Destruction Derby 3





El anuncio de *Destruction Derby 3* nos ha pillado por sorpresa, puesto que sus creadores originales ya no pertenecen a Psygnosis. Lo único que se sabe es que contará con un apartado gráfico renovado y mayores cotas de realismo.





Wipeout 2000

La esperadísima tercera parte de este arcade de velocidad futurista es ya un hecho. Como principales alicientes presentará nuevas armas, muchos más vehículos y toda la jugabilidad de sus antecesores.





9

Plataformas: Darás saltos de alegría

Uno de los géneros que gozan de mejor salud en nuestro país, las plataformas, también tendrá un buen número de representantes en la feria.
El que más nos ha sorprendido de todos ha sido la secuela de *Spyro* que, como se suele decir, ha llegado por la puerta de atrás y sin avisar. De la mano de Sony también nos llegará en los próximos meses *Tarzán*, título que llegará a nuestras PlayStation allá para noviembre, cuando se estrene en los cines la película de Disney.
Otras muchas compañías como Ubi Soft, Interplay o Activision -que, respectivamente, presentarán *Rayman 2*, *Earthworm Jim 3D* y *Toy Story 2*- vendrán a demostrar que las plataformas son un género en alza y muy a tener en cuenta por los usuarios. Sobre todo porque cada vez son títulos más innovadores.

Earthworm Jim 3D (Interplay)





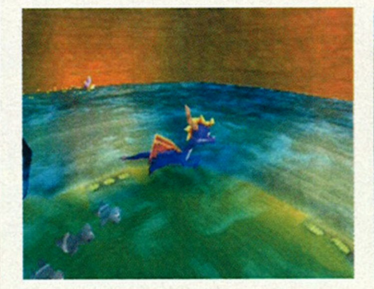
El primer juego totalmente 3D de este sarcástico personaje se presentó en el E3 del año pasado, y posiblemente reaparecerá con algunos cambios importantes. Lo que sí seguirá inalterable es su peculiar sentido del humor.

Spyro 2 (Sony)

Otro título que nos ha pillado por sorpresa. Nadie contaba con la reaparición de *Spyro* tan pronto pero, a la vista de estas imágenes, parece que el aspecto gráfico del juego va a sufrir sustanciales mejoras.









Rayman 2 (Ubi Soft)





Rayman 2 nos ofrecerá la posibilidad de explorar mundos 3D plagados de vida y colorido. Aparte de las consabidas plataformas, presentará varios subjuegos, como unas apasionantes carreras contra otros personajes del juego.

10

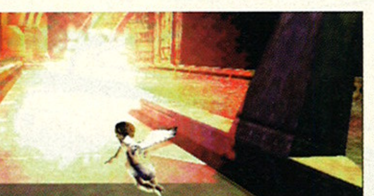
El habitual de la feria: Messiah

Siempre hay un título que, año tras año, se presenta como novedad y que acaba siendo retrasado una y otra vez. Este año, el juego que se llevará este dudoso "galardón" será *Messiah* que, tras ser presentado en dos ferias consecutivas, sigue sin ser un lanzamiento con fecha confirmada. No seríamos justos si no dijéramos que este título, creado por Shiny, promete ser sumamente original e innovador gracias a un sistema de juego que nos pondrá a los mandos de un angelito -en el más estricto sentido de la palabra- capaz de "poseer" a cualquier personaje que aparezca en pantalla y servirse de sus habilidades para luchar contra el mal. ¿Vera por fin la luz este año?









Shinny está llevando el desarrollo de *Messiah* con cierta calma y sosiego, algo que no es extraño si tenemos en cuenta que promete ser uno de los juegos más innovadores de la historia. Su protagonista podrá poseer cualquier personaje que aparezca en pantalla y hacer, literalmente, lo que le de la gana con él, desde tirarlo desde un sexto piso o utilizar sus armas para exterminar a sus enemigos.

V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION

Rally a la enésima potencia

Del día 6 al 9 de mayo tuvo lugar en Córcega la 43 Edición del Rally de Francia, evento patrocinado por *V-Rally 2* y al que asistimos invitados por Infogrames. Además de disfrutar de la competición, tuvimos ocasión de probar una nueva versión del juego y confirmar que atesora calidad suficiente como convertirse en el mejor simulador de rallies.





Hace un par de meses ya os dimos las claves de cómo podría ser *V-Rally 2* y después de haber jugado con una versión más avanzada, aunque aún sin terminar, os podemos asegurar que todo lo dicho era cierto. Especialmente, lo que se refiere al control de los vehículos.

Dejando aparte la calidad de sus gráficos, el juego se controla con una seguridad que todos echamos de menos en la primera parte. Los coches siguen volcando, pero ahora hace falta algo más que pisar un poco de tierra para dar vueltas de campana. La maniobrabilidad del coche parece excelente, y el "volante" será sensible y preciso, sobre todo a la hora de realizar maniobras de recuperación. Un acertado uso de la vibración del Dual Shock y su alta sensación de velocidad presagian un alto nivel de realismo.

Ahora bien, para conseguir el máximo de realismo es necesario combinar jugabilidad y espectáculo, y en este aspecto parece que tampoco va a haber problemas. Para construir cada uno de los circuitos se emplearon de 100 a 200 fotografías que sirvieron para captar tanto la luz como las texturas del entorno. Para reforzar estas sensaciones, ahora los coches se deformarán y perderán componentes.

Dejando aparte el aspecto técnico, *V-Rally 2* tampoco va a andar escaso de modos de juego. Al modo campeonato habrá que sumarle el modo V-Rally, uno de contrarreloj y un arcade que tendrá circuitos propios. Podremos jugar hasta cuatro corredores simultáneos, editar nuestros circuitos...

Para terminar, sólo diremos que en aspecto sonoro también va a haber sorpresas. Las voces de los copilotos van a estar en castellano y la banda sonora ha sido compuesta en exclusiva por un grupo que levanta pasiones en Francia. Se llaman SIN y su música poco tiene que ver con lo que estamos acostumbrados a oír en un juego de velocidad. ¿Para cuándo? Para finales de junio. No hay que esperar tanto...









En *V-Rally 2* elegir un coche será una experiencia más del juego. Además de ver el vehículo en acción, podremos probarlo antes de elegirlo definitivamente.



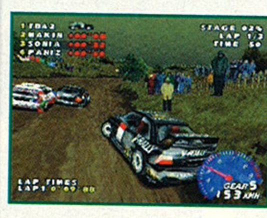


SIETE FORMAS DE VER LAS CARRERAS











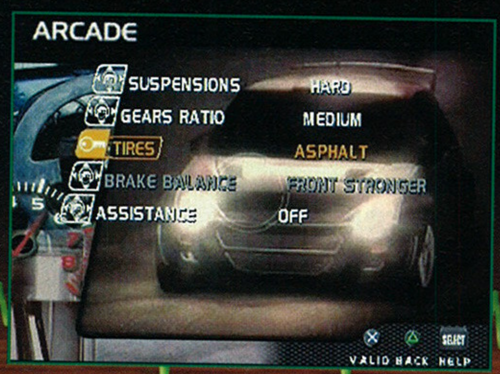


V-Rally tendrá al menos siete vistas diferentes desde las que seguir la carreras. Dos de ellas (con una perspectiva frontal) son injugables, pero pueden mostrar espectaculares perspectivas para las repeticiones. Las demás van desde una perspectiva subjetiva total a una vista aérea que permite ver con antelación el trazado de los circuitos. Parece ser que al final no va a haber cámara en el interior de la cabina del coche.

La primera entrega de este título fue, en su día, uno de los juegos más impactantes para PlayStation. La compañía Infogrames pretende con *V-Rally 2* volver a dejarnos a todos completamente impresionados.



En el modo Arcade nos encontraremos con que los circuitos están plagados de atajos que en el modo Campeonato no aparecerán.

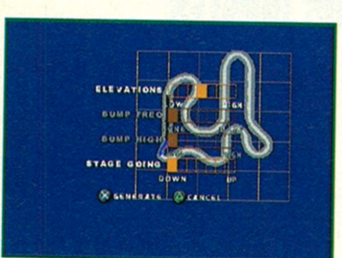


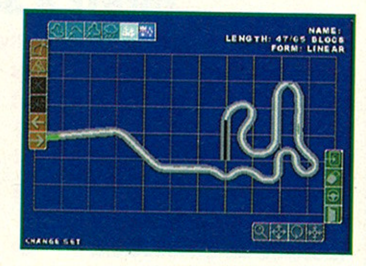
Podremos hacer algunos ajustes mecánicos, aunque de momento no parece que vaya a ser una opción demasiado completa.



Los coches no tendrán retrovisores, pero sí que podremos echar un rápido vistazo atrás para comprobar la posición de los rivales.

EL EDITOR QUE TODOS ESPERÁBAMOS





Si algo se echó de menos en el primer *V-Rally* fue el editor de circuitos. Pues bien, en esta ocasión el editor estará presente y de qué manera. Mediante un sencillo interfaz podremos realizar el trazado de la pista, elegir los desniveles del terreno, los escenarios y, por supuesto, grabar nuestras pistas para crear competiciones propias.

GRABA TUS PROPIAS PARTIDAS

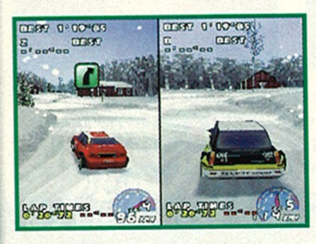




Las repeticiones serán algo más que la secuencia de nuestra carrera. En *V-Rally 2* podremos manipularlas a nuestro antojo seleccionando la mejor cámara, volviendo atrás, saltando a cualquier vehículo de la carrera y, por supuesto, grabando la repetición. No tendrá tantas posibilidades como *Driver*, pero serán realmente espectaculares.

DIVERSIÓN MULTIPLICADA POR DOS. O POR CUATRO.







El juego permitirá la participación de 2 a 4 jugadores simultáneos y aunque se apreciará algo de pérdida de calidad gráfica, la velocidad del juego no se verá afectada. Por lo que hemos podido jugar en la versión beta de la que disponemos, el modo multijugador será válido en todas las pruebas, aunque respetando sus características. Es decir, que, por ejemplo, en el modo contrarreloj correremos de manera independiente (no nos veremos) aunque juguemos simultáneamente en la misma pantalla.



Aunque en la beta que hemos podido jugar no se aprecian deformaciones en los coches, desde Infogrames se asegura que además de abollarse, podrán incluso perder componentes.



En *V-Rally 2* se están cuidando con gran esmero todos los detalles para conseguir que el juego resulte tan brillante gráficamente como jugable y divertido.



Conduciremos bajo cualquier tipo de condición climatológica que, por supuesto, afectará a la luz de los circuitos y escenarios y a las fuentes luminosas que inciden en los vehículos.

ESTUVIMOS EN EL RALLY DE CÓRCEGA








Por gentileza de Infogrames, pudimos estar presentes en el rally de Córcega, este año bautizado como V-Rally. Antes de la carrera se hizo una presentación pública del juego, pero además pudimos disfrutar de toda la emoción de este espectacular deporte viendo sobre el terreno las evoluciones de los potentes vehículos. Por supuesto, tuvimos tiempo de darnos una vuelta y sacarles unas fotos a los coches, incluido el de Carlos Sáinz.

FRENTE A SUS RIVALES

	V-Rally 2	Colin MacRae	V-Rally
Número de coches:	28	8	11
Número de circuitos:	90	48	42
Deformaciones:	Sí	Sí	No
Vuelcos:	Sí	Sí	Sí
Pérdida de componentes:	Sí	Sí	No
Jugadores simultáneos:	4	2	2
Asistente de conducción:	Sí	No	No
Carreras Nocturnas:	Sí	Sí	Sí
Efectos climáticos:	Sí	Sí	Sí
Editor de pistas:	Sí	No	No

Driver

La revolución de la velocidad

Driver es mucho más que un simulador de velocidad. Es un juego que te hará sentirte como el auténtico protagonista de una película de acción en la que las persecuciones de coches se viven con una intensidad inusitada.



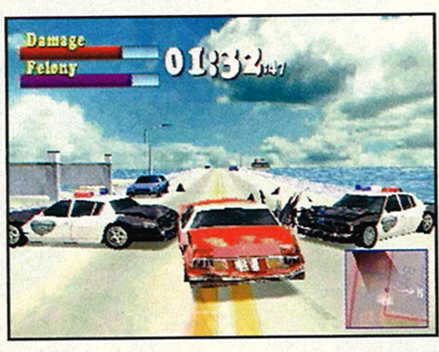
El coche se deforma tras los impactos y perderá elementos de la carrocería. No os extrañe si veis cómo uno de vuestros tapacubos os adelanta tras una curva cerrada...

Lo mejor que se puede decir de *Driver* es que es uno de los juegos más innovadores del momento. Y es que, aunque existan juegos de coches que nos permitan recorrer con libertad amplios mapeados, pocos son los que nos presentan ciudades tan reales, tan detalladas, con todo lo que esto conlleva: tráfico, policía, semáforos, gente, tranvías… Todo ello perfectamente hilvanado con un argumento coherente y atractivo.

Como ya sabréis, *Driver* nos pone en la piel de un policía infiltrado en la mafia que debe trabajar como chófer para sus jefes. Nuestro protagonista irá recibiendo órdenes mediante un contestador automático (las voces del juego están perfectamente dobladas al castellano y no faltarán todo tipo de términos de argot), y una vez aceptada la misión tendremos que salir a las calles de la ciudad de turno para cumplirla.

NOS ENCARGARÁN GRAN VARIEDAD DE TRABAJITOS que implican conducir con habilidad, rapidez y precisión. Habrá misiones en las que lo fundamental será la velocidad ya que nos darán poco tiempo para cumplirlas. En otras, será básico que conduzcamos con cuidado para no atraer a la policía, y en ocasiones deberemos ser auténticos especialistas de las maniobras imposibles. Si de lo que se trata es de destrozar restaurantes está claro que llevaremos a toda la "pasma" de Los Ángeles a rueda, pero si la misión es transportar un maletín de dinero, lo mejor es no llamar la atención... Eso sí, a la larga todas las misiones consisten en lo mismo: llegar a un punto (restaurante, limusina o autobús) antes de que se nos acabe el tiempo. La verdad es que el desarrollo está tan bien adornado que el







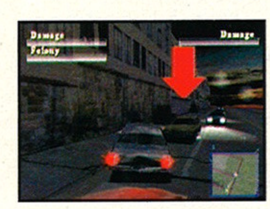
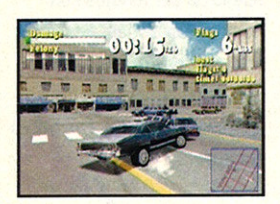
El argumento se irá desarrollando a base de CG's, (no demasiado impresionantes, la verdad), donde veremos cómo un confidente traiciona a los jefes o cómo es robado el dinero de una transacción.

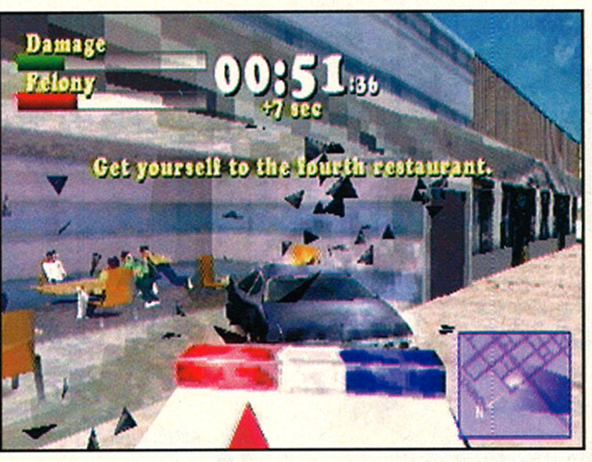


Trabajitos para la mafia

Además del modo historia, que es el principal, *Driver* presenta otras seis modalidades de juego, en las que deberemos resolver problemas aislados: localizar check points, despistar a la policía... También habrá circuitos de velocidad y situaciones en las que nuestro único objetivo será sobrevivir el mayor tiempo posible o destruir a algún otro vehículo. Estas pruebas serán un entrenamiento perfecto.



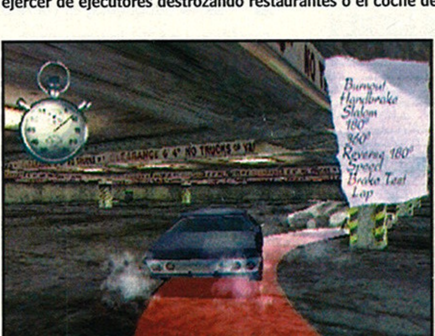




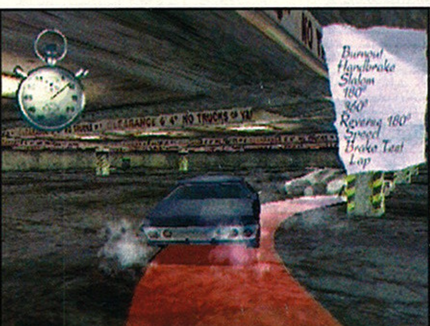



Algunas de las misiones van más allá de ser un mero conductor y tendremos que ejercer de ejecutores destrozando restaurantes o el coche de algún enemigo.


En el Time Trial podemos competir contra nuestro fantasma.




Antes de ser aceptados por la mafia, debemos demostrar nuestra destreza realizando complejas maniobras en un garaje. Por suerte, podemos practicar con un "profesor".


A lo largo del juego encontraremos numerosos peatones que a veces embestiremos e nuestra alocada huida de la policía. Tranquilos, siempre se apartan a tiempo.

objetivo es casi lo de menos.

En las trepidantes persecuciones el coche sufrirá daños en los choques. Perder los tapacubos o las luces apenas importa, pero cuando el motor empieza a echar humo las cosas se ponen difíciles y si la barra que señala los daños del vehículo se llena podemos despedirnos de la misión. Por eso siempre es conveniente mantener el coche en el mejor estado posible, ya que no sabremos nunca si tras entregar un paquete nos tocará cumplir de seguido algún encargo extra.

A este atractivo planteamiento, que sabe atrapar como pocos, hay que unirle una serie de modos de juegos extra que aumentan su ya de por si larga duración.

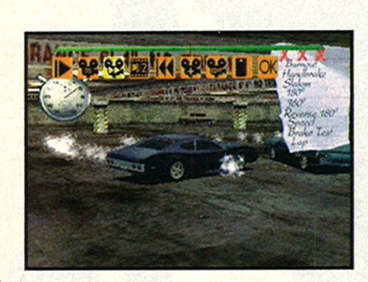
EN SU ASPECTO GRÁFICO, *Driver* muestra una estética muy años 70 que nos recuerda a la saga *Destruction Derby*. Los coches se abollan, podemos arrasar con casi todo el mobiliario urbano y disfrutar de los efectos luminosos de los faros de vehículos. El juego muestra un acabado de enorme calidad, y aunque a veces se aprecia un ligero "popping", el resultado general es espectacular y consigue ofrecernos escenas que parecen extraídas de una película policiaca.

Al ponernos al conducir, descubrimos que no nos hubiera importado demasiado que las ciudades estuvieran menos detalladas o que los coches fueran más feos: el control es tan ajustado, tan asequible, que conducir es una delicia. Podemos realizar impresionantes maniobras: giros de 180º marcha atrás, trompos, contravolantes, zigzagueantes slaloms con tráfico frontal... y todo con una suavidad asombrosa.

¿Qué más se puede decir? Pues que si buscáis un juego de velocidad que sea diferente a todo lo visto, no podéis dejar pasar esta oportunidad: *Driver* es un auténtico juegazo.



Cómo convertirse en director de películas de acción




Cualquier misión, carrera o ejercicio de práctica que realicemos, podrá ser grabado en dos bloques de la tarjeta de memoria. Eso sí, no será una simple repetición. Nosotros podremos elegir la posición y ángulo de la cámara, el zoom, la perspectiva, la velocidad... Igual que si estuviéramos grabando un vídeo. Con un poco de práctica lograréis obras maestras.



DRIVER
Velocidad/Acción

Compañía: **GTI** Precio: **8.490 ptas.**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1**
Memory Card (1-2 bloques, 8 rec.)
Dual Shock

Gráficos 9 Sonido 10 Diversión 9

- Su innovación y originalidad.
- Totalmente traducido al castellano.

- A la larga termina siendo un poco igual, pero no llega a cansar.

9

Es el juego de coches más innovador del momento y está arropado con unos excelentes gráficos y un excepcional control. Una experiencia apasionante.

Final Fantasy VII

El Juego de Rol por excelencia

La serie Platinum de Sony nos ofrece la posibilidad de sumergirnos en el más largo y apasionante juego de rol que existe, a un precio irrepetible. Tres CD's que ofrecen horas y horas de aventura, magia y emoción.



El juego tiene todos los textos (no hay voces) traducidos al castellano. Un detalle imprescindible si tenemos en cuenta los numerosos diálogos que incluye.

A estas alturas pocos debéis ser ya los que no conozcáis, al menos de oídas, una de las mayores superproducciones para PlayStation: *Final Fantasy VII*.

Su salida en nuestro país, allá por las navidades de 1997, supuso el asentamiento de los juegos de Rol. Y lo cierto es que, a pesar de que han pasado casi dos años, sigue siendo el mejor RPG que podemos encontrar. Al menos hasta la salida del ya anunciado *FFVIII*.

El apabullante éxito que obtuvo este título en todo el mundo -en España fue aclamado como el mejor juego del 98-, se basó principalmente en su elaborado argumento, que trata temas tan interesantes como la defensa de la naturaleza, el amor o la amistad, todo ello envuelto en un ambiente épico y mágico a la vez.

PARA PLASMAR ESTE IRREPETIBLE ARGUMENTO, Square optó por otorgar a los personajes un "look" superdeformed (bajitos y cabezones) y empleó gráficos renderizados para representar las localizaciones en las que transcurre el juego.

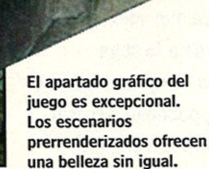
Ni que decir tiene que el resultado a nivel gráfico es memorable, más aún si tenemos en cuenta que las numerosas secuencias de video que salpican la evolución de la aventura le confieren un desarrollo casi cinematográfico.

Sin embargo, a pesar de todos estos alardes gráficos y argumentales, la piedra angular de *FFVII* reside en su completo y complejo sistema de juego. Gracias a su sistema de menús podremos equipar a nuestros personajes con numerosas armas, hechizos, armaduras y objetos para potenciar sus habilidades.

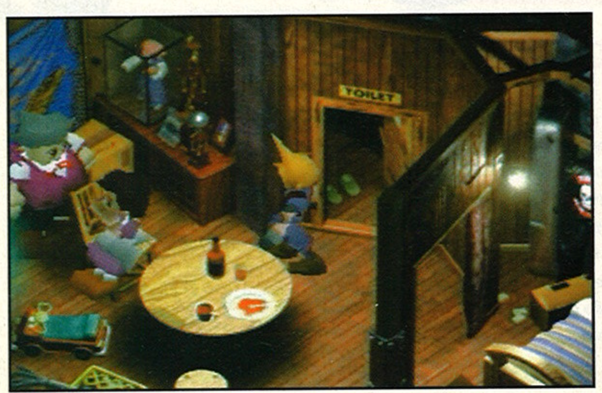
Por su parte, los combates por turnos,

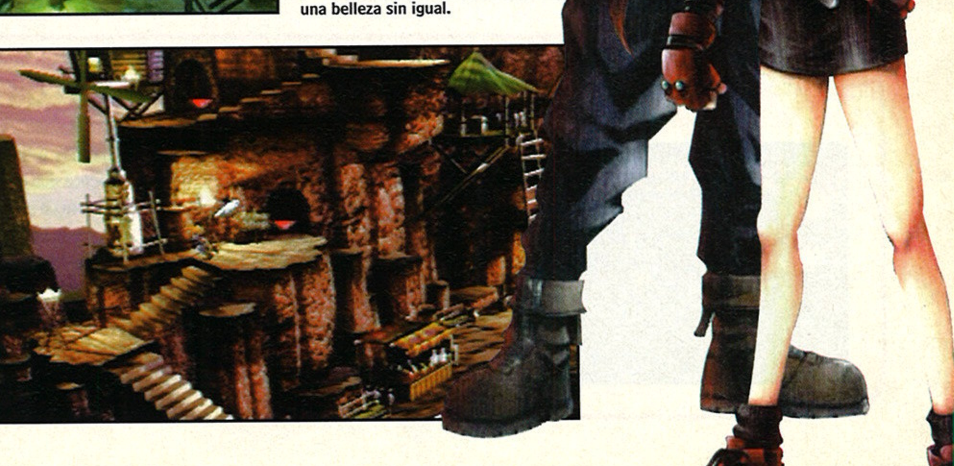






El apartado gráfico del juego es excepcional. Los escenarios prerrenderizados ofrecen una belleza sin igual.





Tiempo de combatir

Como en la inmensa mayoría de los juegos de Rol, los combates por turnos nos obligan a esperar a que una barra de tiempo nos indique en que momento podemos atacar. Una vez haya llegado nuestro turno, podremos elegir el tipo de ataque por medio de una serie de menús desplegables que nos indicarán las habilidades con las que cuenta el personaje.











A lo largo de la aventura podremos llegar a reunir un total de ocho personajes, aunque sólo controlaremos a tres de ellos simultáneamente.





gozan de un dinamismo y agilidad rara vez visto en los RPG, sin olvidar la espectacularidad que llegan a alcanzar algunos hechizos.

PERO LO QUE HACE QUE *FF VII* SEA UN JUEGO ESPECIAL, aparte del indiscutible carisma de todos y cada uno de sus personajes, su envolvente historia y su completísimo sistema de juego, es la existencia de innumerables detalles que completan al argumento. Por citar algunos ejemplos, en sus más de 60 horas de duración podremos visitar un parque de atracciones plagado de minijuegos o introducirnos en historias secundarias que, si bien no son imprescindibles para completar la aventura, le otorgan nuevos alicientes.

Final Fantasy VII es un título que debe ser jugado con calma, degustando cada una de las variadas situaciones que lo componen, siguiendo su argumento con atención y, a ser posible, descubriendo cada uno de los miles de secretos que alberga. No es un juego cualquiera, es una aventura apasionante que consigue meterte en la piel de los protagonistas y que te hace experimentar todo tipo de sensaciones

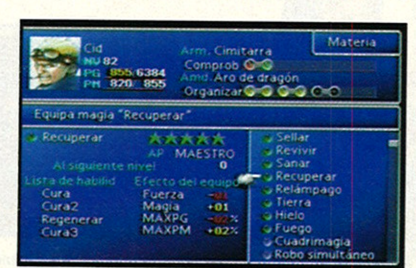
Si en su día no os hicisteis con él, la serie Platinum os brinda una oportunidad de oro para conseguir una obra maestra a un precio imposible de igualar.



FFVII **presenta algunos subjuegos, como este de snowboard, que le otorgan una variedad y vistosidad rara vez vista en un juego de Rol.**

Los menús: la mejor forma de tener todo organizado





A lo largo del juego podremos comprar o recoger hechizos y objetos que nos ayudarán en nuestra aventura. Gracias a las pantallas de menús podréis ordenarlos o equipárselos al personaje que queráis, así como controlar la salud y estado de los protagonistas.

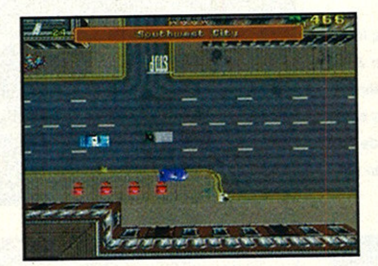


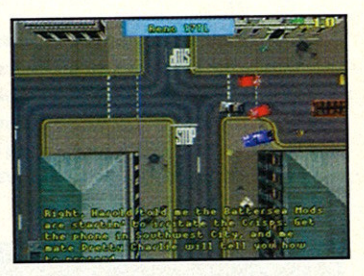
GRAND THEFT AUTO LONDON

Y ahora... ¡a por Londres!

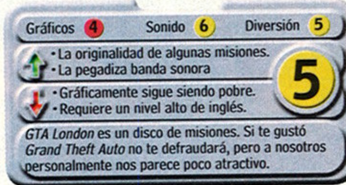
El polémico *Grand Theft Auto*, conocido por ofrecer la posibilidad de robar cualquier vehículo que aparezca en pantalla, atropellar a los peatones y otras lindezas similares, tiene preparada una secuela ambientada en Londres. Para poder disfrutar de este disco de misiones es necesario disponer del primer *GTA*, aunque para los que no lo tengáis Proein también distribuye un pack especial con los dos CD's. Aparte del juego original, para jugar a *GTAL* también es necesario un buen nivel de inglés, ya que no está traducido y utiliza una jerga que requiere un gran conocimiento del idioma.

GTAL seguirá la misma mecánica (cumplir las misiones que nos encarguen recorriendo el mapeado de la ciudad) y contará con un tratamiento gráfico idéntico al del primer juego, es decir, vista aérea, scroll bastante brusco y bajo nivel de detalle. Vamos, que va a ser un título que hará las delicias de aquellos que disfrutaron con *Grand Theft Auto* (ahora en Platinum), pero que, salvo su polémico argumento, aporta pocos alicientes.






GRAND THEFT AUTO LONDON
Acción
Compañía: **Take 2** Precio: **4.990 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1**
Mem. Card (1 bloque)


Gráficos 4 Sonido 6 Diversión 5
+ • La originalidad de algunas misiones. • La pegadiza banda sonora
– • Gráficamente sigue siendo pobre. • Requiere un nivel alto de inglés.
5
GTA London es un disco de misiones. Si te gustó *Grand Theft Auto* no te defraudará, pero a nosotros personalmente nos parece poco atractivo.

LEGEND OF KARTIA

El rol de los estrategas



Legend Of Kartia es un muy buen RPG de tablero que nos coloca al mando de un grupo de personajes con la tarea de salvar al mundo de su destrucción. Para ello tendremos que ir venciendo a toda clase de enemigos en una sucesión de batallas, unidas entre sí por escenas animadas en las que se nos va desvelando la trama.

Los combates son por turnos, pero con la peculiaridad de que podemos mover a los personajes una distancia máxima de casillas para luego realizar una acción como atacar, lanzar un hechizo o recoger un objeto del campo de batalla. Es decir, no sólo basta con elegir el ataque, sino que también hemos de desplegar a nuestra tropa.

Sin duda, lo mejor del juego es lo complejo del combate, en el que influyen factores como la altura del terreno o el tipo de armas. Por contra, su detalle más molesto es la excesiva lentitud de las escenas entre combates, que además están en inglés. También puede extrañar que se trate de un juego de Rol en el que no tenemos que hablar con nadie o que no haya tiendas en las que entrar a comprar objetos.

Sin embargo, *Legend Of Kartia* resulta en su conjunto un juego muy interesante y divertido, que recomendamos encarecidamente a quienes gusten de pensar un poquito.







En *Legend Of Kartia* no sólo puedes conjurar monstruos. También puedes crear armas y armaduras con las que mejorar las estadísticas de tus personajes.





Si quieres familiarizarte con los distintos tipos de monstruos, entre combate y combate puedes ir a la arena de entrenamiento.


LEGEND OF KARTIA
Rol de tablero
Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (3 bloques)

Gráficos 7 Sonido 6 Diversión 7
+ • Puedes escoger entre dos "protas". • El terreno influye en el juego.
– • Tiene un desarrollo lento. • Cuesta acostumbrarse al control.
7
Es un juego de rol entretenido y diferente, que abandona el factor aventura (hablar, comprar...) en favor de la estrategia. Merece la pena probarlo.

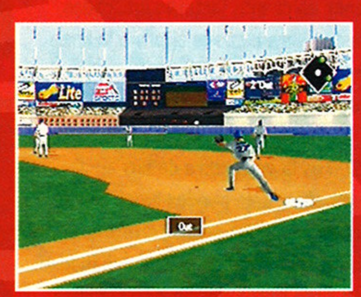
TRIPLE PLAY 2000

¡A batear!

Electronic Arts amplía su gama de simuladores deportivos con *Triple Play 2000*, un juego de béisbol en el que puedes ponerte al frente de cualquier equipo de la MBL.

Como máximo responsable del equipo, sobre ti recae la responsabilidad no sólo de dirigir a los jugadores en el campo (eliminando rivales y anotando carreras) sino también en los despachos, seleccionando al equipo titular y gestionando los fichajes y traspasos.



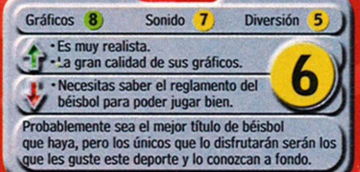


El juego en sí es excelente, con unos gráficos muy cuidados y unos controles bastantes sencillos. Cada botón se corresponde a un tipo de lanzamiento o bateo distinto, por lo que la única dificultad con la que te encuentras es saber distinguir cuándo debes usar una jugada u otra.

Eso sí, lo peculiar del deporte que trata hace que sea un título recomendable sólo para sus seguidores.



TRIPLE PLAY 200
Deportivo
Compañía: **EA** Precio: **7.490 ptas**
Idioma: **Castellano** Jugadores: **1 - 2**
Mem. Card (1 bloque) Dual Shock



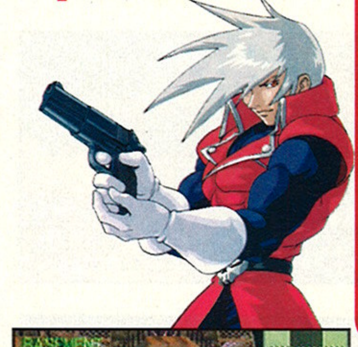
Gráficos 8 Sonido 7 Diversión 5
- Es muy realista.
- La gran calidad de sus gráficos.
- Necesitas saber el reglamento del béisbol para poder jugar bien.

6

Probablemente sea el mejor título de béisbol que haya, pero los únicos que lo disfrutarán serán los que les guste este deporte y lo conozcan a fondo.

TRAP RUNNER

Aquí te pillo, aquí te mato



El planteamiento de *Trap Runner* es el siguiente: estamos encerrados en una habitación con un enemigo al que tenemos que eliminar en un tiempo límite. Para ello podemos golpearle, dispararle o colocarle explosivos por donde vaya a pasar, para que los active al pisarlos.

Obviamente, él tratará de hacer lo mismo con nosotros, por lo que tendremos que rastrear el suelo en busca de sus explosivos, y desactivarlos (o intentarlo al menos) cuando los encontremos.



Lamentablemente, *Trap Runner* es el típico juego "gaseosa", que empieza con fuerza pero que pierde gas rápidamente. Presenta muy pocos personajes y escenarios (6 y 12 respectivamente) y además no tienen diferencias significativas, lo que a la larga lo hace aburrido.





TRAP RUNNER
Arcade
Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas.**
Idioma: **Inglés, Francés** Jugadores: **1 - 2**
Memory Card (1 bloque)

Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 5
- Su modo versus, que te permite jugar contra un amigo.
- Demasiado repetitivo.
- Pocos personajes y escenarios.

5

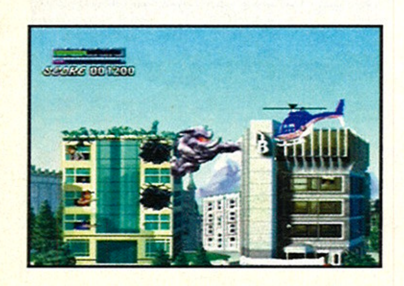
Atractivo a nivel gráfico, y emocionante a pequeñas dosis, pero a la larga acaba cansando. Lo mejor es jugar contra un amigo, así le dura algo más el gas.

RAMPAGE 2

¡Peligro! Monstruos destrozando



Cada uno de los monstruos de *Rampage 2* cuenta con un movimiento especial propio que posee un gran poder destructivo.

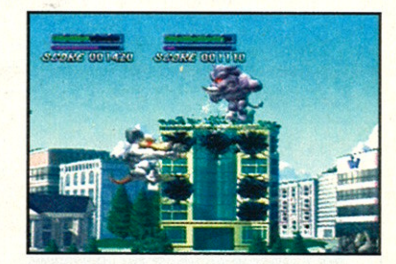


En *Rampage 2* adoptamos el papel de un monstruo hiper desarrollado con problemas afectivos, que trata de ganarse el amor de la gente comiéndosela, y no precisamente a besos, mientras arrasa sus ciudades.

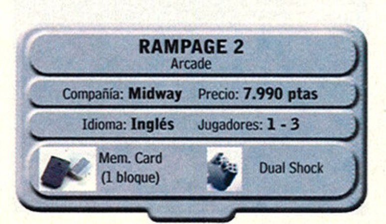
Para acometer tales lindezas, tenemos que saltar sobre los edificios y darles puñetazos o patadas (recogiendo, eso sí, los items que encontramos en su interior), hasta reducirlos a escombros. Obviamente, esto es más fácil de decir que de hacer, ya que en el proceso nos las tendremos que ver con los defensores de la ciudad (policía y ejército), que ya sea a pie o sobre todo tipo de vehículos, tratarán de agujerear nuestro lindo pellejo.

Aunque mantiene una mecánica idéntica a la de su antecesor, también incorpora algunos rasgos nuevos. Dejando de lado las evidentes mejoras gráficas y el cambio de personajes, nos encontramos con que se han añadido varias campañas (Europa, América, Asia), y con que cada monstruo cuenta con un movimiento especial diferente.

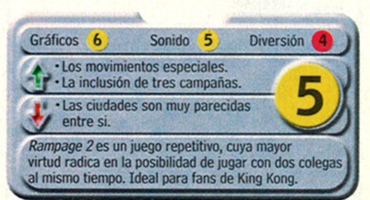
Pese a todo, es un juego monótono, únicamente divertido cuando lo juegas en compañía de dos amigos.







RAMPAGE 2
Arcade
Compañía: **Midway** Precio: **7.990 ptas**
Idioma: **Inglés** Jugadores: **1 - 3**
Mem. Card (1 bloque) Dual Shock



Gráficos 6 Sonido 5 Diversión 4
- Los movimientos especiales.
- La inclusión de tres campañas.
- Las ciudades son muy parecidas entre si.

5

Rampage 2 es un juego repetitivo, cuya mayor virtud radica en la posibilidad de jugar con dos colegas al mismo tiempo. Ideal para fans de King Kong.

WARZONE 2100

Estrategia en 3D





Warzone 2100 es un título que revoluciona por completo la estrategia en tiempo real. Como suele ser habitual en el género, el juego nos pone al mando de una banda de supervivientes que, para hacerse con el control del planeta, debe luchar contra otras. Para ello tendremos que construir una base y un ejército con los que aplastar a nuestros enemigos y defendernos, pero ahí terminan los parecidos.

Y es que, salvo las iniciales, no existen unidades predefinidas: somos nosotros quienes las creamos al combinar entre sí las partes (chasis, armamento, medio de propulsión) que las componen.

Al principio sólo contamos con unas pocas, pero según vayamos encontrando restos tecnológicos iremos ampliando nuestro taller.

Además, los escenarios son tridimensionales, lo que nos obliga a tener en cuenta factores ignorados hasta ahora como la altura o la línea de visión, que modifican el alcance de nuestras armas.

El único punto flojo de *Warzone 2100* es la estructura de sus campañas: sólo puedes jugar con un bando y en unos pocos territorios clave, cuya dimensión va ampliándose con cada nueva misión. Eso significa que mantienes bases y unidades, lo que a la larga puede hacerse un poco tedioso. De cualquier manera, si te gusta la estrategia es un título que no debes dejar pasar de largo.







Aunque se puede jugar con pad digital o analógico, es necesario utilizar el ratón de PlayStation para sacarle todo su jugo a este título. Con él se va mucho más rápido.





SPORTS CAR GT

Mucho ruido, pero poco motor



A pesar de que existen numerosas posibilidades de mejorar nuestro vehículo, ninguna de ellas alcanza el realismo presente en *Gran Turismo*.

Hace unos meses pudimos disfrutar de una beta muy prematura de *Sports Car GT* que mostraba un juego con muchas posibilidades... siempre que se corrigieran algunos fallos detectados en su temprana fase de desarrollo. Sin embargo, al recibir la versión final nos hemos llevado una decepción: el juego mantiene estos defectos.

Su principal inconveniente es un motor gráfico de los más inestables que hemos visto. Los polígonos de vehículos y escenarios tiemblan continuamente, logrando que resulte muy poco atractivo.

Además, la visibilidad es nefasta (las curvas no se distinguen hasta que estamos dentro) y la sensación de velocidad resulta escasa. Incluso el número de coches reales (unos 40) es escaso comparado con *Gran Turismo*.

En cuanto a sus modos de juego, sólo destaca el modo Season, donde podemos ganar dinero para comprar nuevos coches o piezas.

Sports Car GT muestra numerosos defectos y ni por asomo puede llegar a compararse con los grandes del género.









Rol Rol Rol

Espada y brujería

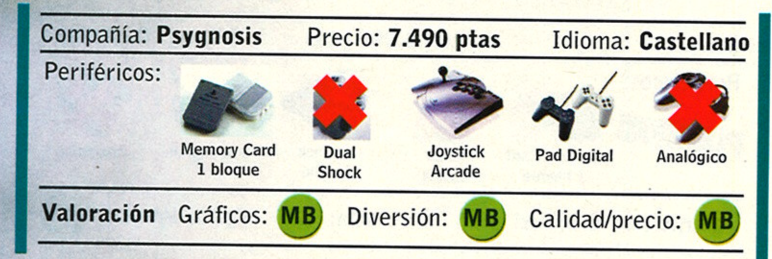
Cuando nos ponemos frente a un juego de rol nuestra obligación es asumir el papel del protagonista y conseguir que evolucione, mejore y aumente sus habilidades. Podemos comprarle armas, hechizos y hasta encontrarle nuevos amigos. Los RPGs son uno de los géneros más absorbentes que existen: si uno te atrapa puedes tirarte meses con él. En estás páginas te mostramos todos los RPG del mercado para que puedas elegir con seguridad. ¡A por ellos, y que la magia te acompañe!

ALUNDRA

Con el encanto de los 16 bits

Compañía: **Psygnosis** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Calidad/precio: MB

Las antiguas consolas de 16 bits nos "regalaron" una serie de juegos de Rol, lógicamente 2D, que crearon escuela gracias a una estética muy particular de la que *The Adventures of Alundra* bebe descaradamente.

Lo mismo ocurre con su mecánica que se inclina hacia los Action RPG (juegos de Rol de acción), en los que no hay combates por turnos, sino combates con plena libertad de movimientos y numerosas situaciones en las que tendremos que demostrar nuestra habilidad en el salto. Un estilo mucho más sencillo y dinámico que el de los RPG por turnos.

El argumento nos cuenta la leyenda de un muchacho llamado Alundra que tiene la extraña habilidad de introducirse en las pesadillas de las personas para convertirlas en plácidos sueños. El objetivo del juego es acabar con Melzas, un ser que tiene el don de matar a las personas a través de las pesadillas.

A diferencia de otros títulos de esta comparativa, uno de los puntos fuertes de *Alundra* es la constante presencia de complicados puzzles que nos obligan, literalmente, a devanarnos los sesos. Algunos de estos puzzles tendrán como recompensa un nuevo arma, aunque la inmensa mayoría de ellos nos abrirán nuevos caminos en su amplio mapeado.

The Adventures of Alundra es un gran juego, ofrece una traducción impecable y muestra algunos puzzles antológicos que le aseguran una larga duración.



Además de armas, en *Alundra* también podremos lanzar hechizos, aunque eso sí, no abundan.



Que el sistema de combate sea en tiempo real no significa que no haya menús cargados de objetos.

AZURE DREAMS

El pinchazo de Konami

Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: R Diversión: R Calidad/precio: M







Con *Azure Dreams*, Konami pretendía fusionar el Rol clásico (con combates por turnos, tiendas donde comprar y vender objetos...) con unas pinceladas de estrategia que dieron como resultado un título realmente extraño.

Uno de los pilares de este título reside en la posibilidad de comprar o recoger huevos de monstruo que, tras cuidarlos y matenerlos calentitos, darán como fruto un ser que nos ayudará y protegerá cuando lo necesitemos. En este sentido, los monstruos vienen a ser como una mascota virtual: según los tratemos se potenciarán más unas habilidades u otras. Sin embargo, a la hora de utilizarlos en los plomizos combates por turnos (tipo tablero), la representación gráfica de sus hechizos no alcanza la espectacularidad debida.

Azure Dreams es, junto con *The Granstream Saga*, uno de los pocos juegos de Rol completamete 3D, lo que a la hora de jugar se traduce como la posibilidad de rotar la cámara a nuestro antojo, aunque para no engañaros, tampoco hay mucho que ver. Por citar sólo un ejemplo de este descuidado tratamiento gráfico, el pueblo central del juego no presenta demasiados detalles de calidad, siendo casi todas las construcciones meros bloques poligonales que sólo se diferencian por algún minúsculo detalle. Sólo a la hora de luchar y organizar nuestras tropas como si jugáramos sobre un tablero, tienen algo de interés las 3D.

Por su extremada lentitud, su pobre apartado gráfico, sus textos en inglés y su poco atractivo argumento, *Azure Dreams* debería una de vuestras últimas opciones.



Durante los combates podremos rotar la cámara para estudiar la distribución de los enemigos.



Aunque no son muy frecuentes, encontraremos tiendas donde comprar todo tipo de objetos.

BREATH OF FIRE 3

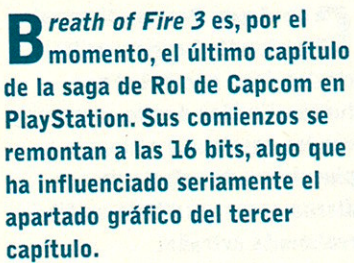
Lento, pero seguro

Compañía: **Capcom** Precio: **7.490 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:



Valoración Gráficos: M Diversión: R Calidad/precio: R

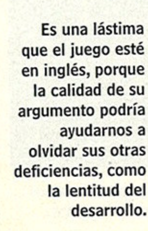


B*reath of Fire 3* es, por el momento, el último capítulo de la saga de Rol de Capcom en PlayStation. Sus comienzos se remontan a las 16 bits, algo que ha influenciado seriamente el apartado gráfico del tercer capítulo.

Sí, porque a diferencia de *Alundra*, que ha sabido aprovechar las posibilidades gráficas de PlayStation, *Breath Of Fire 3* se ha quedado estancado en el pasado. Por eso no resulta extraño ver como las animaciones de los personajes brillan por su ausencia (sobre todo en los combates) y como la construcción de los poblados destaca por el reducido número de elementos que presentan.

Por otra parte, el desarrollo del argumento puede presumir de ser uno de los más lentos de la historia del videojuego, aunque todo hay que decirlo, es también uno de los más interesantes. Por desgracia, los combates por turnos (al más puro estilo *FFVII*) se suceden con una velocidad pasmosa, no dejan de atacarnos nunca, y aunque suelen ser bastante dinámicos en general, terminan por convertirse en un auténtico suplicio cuando queremos ir de una localización a otra.

No es ni mucho menos una obra maestra, pero sí un título a tener en cuenta por los más fanáticos seguidores de este género, que probablemente harán la vista gorda con un apartado técnico tan descuidado. Eso sí, siempre que hablen inglés y sean capaces de seguir su interesante argumento.





Es una lástima que el juego esté en inglés, porque la calidad de su argumento podría ayudarnos a olvidar sus otras deficiencias, como la lentitud del desarrollo.

FINAL FANTASY VII

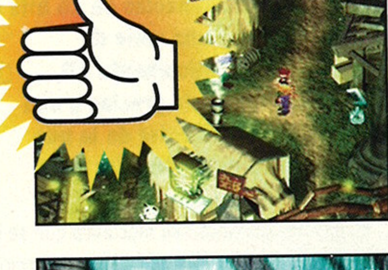
La culminación del género

Compañía: **Sony** Precio: **3.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:



Valoración Gráficos: E Diversión: E Calidad/precio: E



F*inal Fantasy VII* es el mejor juego de Rol que existe, una de las obras maestras de PlayStation que no debería faltar en vuestra juegoteca. Su envolvente argumento, el indiscutible carisma de sus personajes y las inumerables horas de juego y secretos que encierra dan forma a un título que, por el momento, no tiene igual en ningún soporte doméstico.

A pesar de que su sistema de juego, basado en combates por turnos, puede parecer lento y complicado en un principio, a medida que nos vamos introduciendo en la historia, conocemos a nuevos compañeros de aventuras y descubrimos nuevas armas y hechizos, la magia de Square nos atrapa para siempre, hasta el punto de que ningún otro juego de Rol llena como lo hace *Final Fantasy VII*.

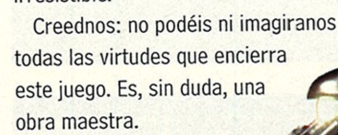
Si degustáis con tranquilidad y sosiego todos y cada uno de los rincones del vasto mundo que recrean sus 3 CD's e intentáis descubrir todas las curiosidades que encierra, podréis disfrutar de más de 60 horas de juego. Si además tenemos en cuenta que su salida en la serie Platinum ha supuesto una sustancial bajada de precio y que incluye un cuarto CD con una demo del octavo capítulo, la oferta es aún más irresistible.

Creednos: no podéis ni imaginaros todas las virtudes que encierra este juego. Es, sin duda, una obra maestra.





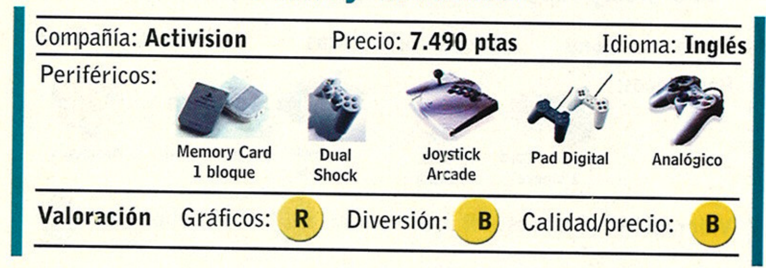
La espectacularidad de los entornos renderizados es otro de los puntos fuertes de este genial RPG.





GUARDIAN'S CRUSADE

Fácil y colorista



Además de ser uno de los pocos RPG tridimensionales que existen, *Guardian's Crusade* presenta un original argumento y un desarrollo bastante peculiar.

El juego está estructurado como un RPG tradicional con combates por turnos, montones de localizaciones, armas, objetos, hechizos... Hay tiendas donde comprar, gente con la que hablar y docenas de enemigos con los que pelear. Sin embargo, desde el primer momento nos damos cuenta de que el juego se aleja bastante de la estética y ambientación de los juegos de rol más "serios".

Dejando a parte las 3D, todos los escenarios y personajes están tratados como protagonistas de una serie de dibujos animados. Son simplistas, pero derrochan color y simpatía incluso en los enemigos.

Es más, uno de nuestros compañeros de viajes es un pequeño monstruo rosa al que debemos educar casi como si de un Tamagotchi se tratara, premiándole o recriminándole según su actitud.

Si a todo esto unimos un argumento bastante sencillo formado a base de historias sueltas que provocan un desarrollo bastante lineal, y un manejo de los menús simple y facilote, nos encontramos que un juego ideal para que los más pequeños se introduzcan en esto de los RPG. Aunque al tener los textos en inglés...

En resumidas cuentas, aunque se hace entretenido y termina por picar, no llega ni con mucho a la altura de otros RPG que además de ser más completos y complejos en cuanto a desarrollo, están traducidos al castellano.



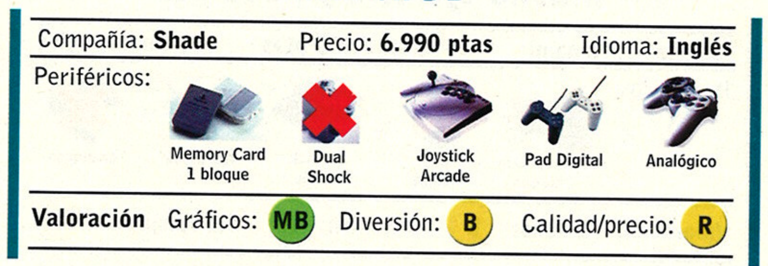
Podremos rotar la cámara para intentar ver bien todos los detalles de los escenarios.



El sistema de combate por turnos es bastante sencillo, aunque no es que nada espectacular.

THE GRANSTREAM SAGA

Rol en 3D







Shade es la compañía responsable de este Action RPG, de estética marcadamente "manga". En él tomamos el papel de Eon, un joven con la misión de evitar el hundimiento de cuatro continentes flotantes. Para ello debemos recorrer dichos continentes en busca de varios objetos mágicos , enfrentándonos en el camino a los soldados y monstruos de la perversa Hechicería Imperial.

The GranStream Saga es un juego que entra por los ojos, con escenarios tridimensionales repletos de polígonos en los que nuestro personaje puede moverse con total libertad en cualquier dirección. Donde más se nota esta peculiaridad suya es en las peleas. Y es que a diferencia de títulos como *Final Fantasy VII*, en los que los combates son por turnos, en *The Granstream Saga* se lucha en tiempo real. Fintas, ataques rápidos, bloqueos y contraataques son algo cotidiano en las luchas, lo que impide en todo momento que la acción decaiga.



Sin duda el combate es el mayor aliciente del juego, ya que ningún otro de sus rasgos está tan logrado. Los gráficos son tridimensionales y muy coloristas, pero muestran una falta de detalles atroz (hasta el punto que los personajes carecen de cara), hay poca variedad de enemigos y localizaciones y sólo puedes controlar a un único personaje. Además, aunque el juego tiene una historia apasionante con la que te involucras rápidamente, por contra es muy corto y está en inglés.



El resultado es un título que parece desaprovechado, pero que sabe entretener y hacerse querer. Es una buena elección si buscas algo sencillito tras acabarte los "pesos pesados" tipo *FFVII* o *Wild Arms*.



El juego tiene un desarrollo muy lineal y tampoco ofrece puzzles demasiado difíciles.

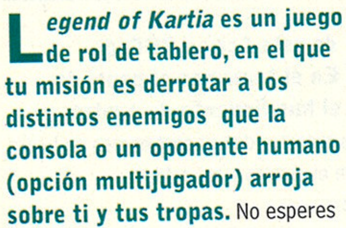
THE LEGEND OF KARTIA

Mucho ejército y poco rol


Compañía: **Konami** Precio: **7.990 ptas** Idioma: **Inglés**

Periféricos:

Valoración Gráficos: B Diversión: B Calidad/precio: B





Legend of Kartia es un juego de rol de tablero, en el que tu misión es derrotar a los distintos enemigos que la consola o un oponente humano (opción multijugador) arroja sobre ti y tus tropas. No esperes encontrarte en él ciudades en las que comprar cosas ni personajes con los que hablar, ya que *Kartia* se estructura sólo en torno al combate, siendo éste además bastante complejo ya que tenemos que tener en cuenta tanto las capacidades de nuestros guerreros como su factor de desplazamiento y posición.

Para empezar, tanto tus propias fuerzas como las de la consola están compuestas por soldados humanos y por monstruos conjurados. Los humanos son más fuertes que los monstruos, pero si cualquiera de ellos muere tienes que repetir la fase entera. Los monstruos, sin embargo, son totalmente prescindibles pudiendo convocar otros en su lugar si son eliminados. Otro aspecto a tener en cuenta en los combates es el terreno y el armamento. Dependiendo del arma que lleves (espada, hacha o lanza) o del terreno que pises (llano, elevación o depresión) obtienes unas bonificaciones o penalizaciones al ataque y a la defensa.

Sin embargo, el aspecto aventurero está más descuidado, limitándose a unas escenas animadas entre batalla y batalla, en las que la historia se va desarrollando pero en las que no tienes ningún control sobre los personajes.

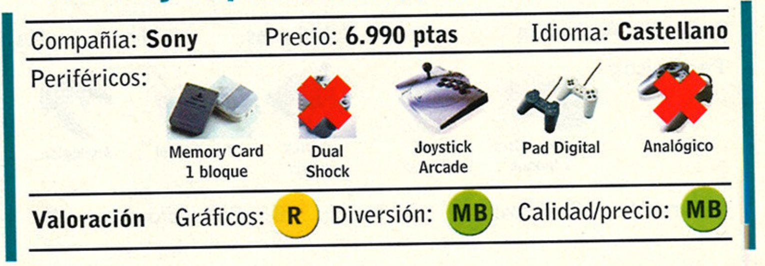
Aunque resulta muy atrayente a nivel gráfico y tiene una historia muy interesante, *Legend Of Kartia* puede defraudar a los que están acostumbrados a vivir épicas aventuras y desentrañar por ellos mismos complejos argumentos. Aunque también es cierto que es una fenomenal opción de probar cosas nuevas dentro del rol.



Antes de realizar un ataque, aparecen en pantalla unos cuadros con las estadísticas del atacante y del defensor. De esta manera puedes hacerte una idea del resultado.

WILD ARMS

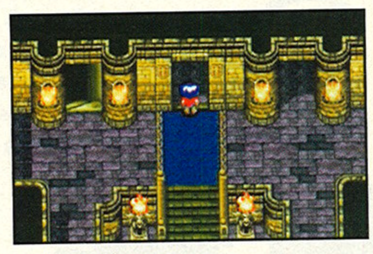
No muy espectacular, pero apasionante


Compañía: **Sony** Precio: **6.990 ptas** Idioma: **Castellano**

Periféricos:

Valoración Gráficos: R Diversión: MB Calidad/precio: MB







Tras *Final Fantasy VII*, *Wild Arms* es el mejor RPG que podemos llevar a nuestra consola. Ambientado en el mágico mundo de Filgaia, el rasgo más innovador de este título de Sony es que nos pone al frente de tres aventureros distintos, que deben unir fuerzas para salvar a su mundo natal de la destrucción. Dependiendo de la situación en la que nos encontremos, tendremos que cambiar a uno o a otro para solucionar determinados puzzles.

Por lo demás, es un RPG de corte clásico, repleto de armas, armaduras, hechizos y golpes especiales para cada personaje. La acción se desarrolla en los laberintos del juego o en los exteriores del mapeado, sufriendo ataques esporádicos por parte de todo tipo de enemigos siempre que nos desplacemos por estos terrenos. Los combates son por turnos, lo que nos permite pensar cuidadosamente cada movimiento que hacemos.

Los únicos sitios donde no hay que combatir son las ciudades. Ahí podemos hablar con personajes no jugadores en busca de pistas, descansar, salvar partidas...

Con una historia extraordinaria, unos personajes prodigiosos y una gran duración, el único reproche que se le puede hacer a *Wild Arms* es la elevada frecuencia con la que ocurren los combates y su simplista estética. Gráficamente hay que reconocer que no es gran cosa, aunque con el tiempo hasta terminan pareciendo bonitos. Su historia y su larguísimo desarrollo (casi a la altura de *FFVII*) le convierten en un título apasionante que se hace querer desde el primer momento.




Wild Arms está en castellano, y aunque gráficamente no es ninguna maravilla, es una oferta ineludible para los seguidores del género.

1º 

2º 

3º 

4º 

5º 

6º 

7º 

8º 

	TÍTULO	The adventures of Alundra	Azure Dreams	Breath of Fire III	Final Fantasy VII (Plat.) (recomendado)	Guardian´s Crusade	The Granstream Saga	The Legend of Kartia	Wild Arms (recomendado)
CARACTERÍSTICAS GENERALES		R	B	MB	E	B	B	B	MB
	Número de personajes	1	44	7	9	3	1	60	3
	Armas	6	14	80	126	54	14	80	44
	Hechizos	8	10	85	103	72	24	100	65
	Objetos	18	70	70	106	33	25	-	56
	Dinero	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	Sí
	Dificultad	Muy alta	Media	Alta	Media	Media	Baja	Alta	Media
AMBIENTACIÓN		MB	R	B	E	B	MB	B	MB
	Argumento	E	B	MB	E	B	B	B	MB
	Música	MB	R	R	E	R	B	R	B
	Efectos de sonido	MB	M	M	MB	R	B	R	R
	Enemigos	MB	M	R	E	B	R	B	B
CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS		MB	R	R	E	B	MB	B	R
	Entorno	2D	3D poligonal	3D isométrico	2D render	3D poligonal	3D poligonal	3D isométrico	2D
	Animaciones	B	R	M	MB	R	B	B	R
	Escenarios	MB	R	R	E	B	B	B	B
	Efectos de luz	MB	R	R	MB	B	B	R	R
CARACTERÍSTICAS DE JUEGO		MB	B	B	E	B	B	B	B
	Salvar partidas	Puntos concretos	Puntos concretos	En cualquier momento	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos	Puntos concretos
	Combates	Tiempo real	Por turnos (Tablero)	Por turnos	Por turnos	Por turnos	Tiempo real	Por turnos (Tablero)	Por turnos
	Personajes simultáneos	1	9	3	3 6 6	3	1	25	3
	Menús	MB	B	R	E	MB	MB	MB	B
	Duración	E	B	MB	E	MB	R	B	MB

Claves de esta prueba

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones:
Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.


Ésta mano se corresponde con los juegos que os recomendados.

Vamos a explicaros los términos y y categorías empleados en el cuadro de análisis.

Características generales:
Es la puntuación global de los datos objetivos, por lo tanto, cuantos más hechizos, personajes y armas tenga, más completo y más posibilidades de juego ofrecerá..

Ambientación:
Aquí valoramos todos los elementos que forman parte de la atmósfera del juego. Incluimos los enemigos porque, en algunos casos, desentonan con el marco fantástico que se nos propone. Por su parte, la música y los efectos de sonido también son determinantes en resultado final del juego.

Características técnicas:
En este apartado encontraréis la puntuación de los elementos que configuran la calidad gráfica del juego.

Entorno:
Aquí nos referimos a la perspectiva que adoptan los escenarios del juego. En algunos casos, las tres dimensiones dejan su puesto a los gráficos renderizados o a las dos dimensiones. De vuestras exigencias dependerá que juego es mejor o peor.

Personajes simultáneos:
Aquí indicamos el número máximo de personajes que podremos llegar a controlar al mismo tiempo. Sobre todo es importante si buscas un juego de Rol de tablero. Los Action RPG suelen tener un único héroe.

Menús:
Nos referimos a la facilidad para acceder a los menús, la sencillez de su manejo, la facilidad para organizar nuestras posesiones y la vistosidad con la que se presentan. No es un elemento crucial a la hora de escoger un juego u otro, pero puede ser de ayuda.

¡¡Agárralo como puedas!!

Si lo que queremos es disfrutar de las mismas sensaciones que proporcionan las máquinas recreativas, está claro que tenemos que cambiar el pad tradicional por un joystick con grandes botones y una sólida palanca que nos permita descargar adrenalina a base de bien. En el mercado podemos encontrar una buena lista de estos periféricos, aunque no todos comparten las mismas virtudes.

Los hay específicos para simuladores de vuelo y matamarcianos, existen otros ideales para juegos de lucha y algunos compatibilizan función analógica y digital para aprovecharlos a tope con cualquier tipo de juegos. Una buena elección puede proporcionarnos muchas satisfacciones, pero hay que tener muy claro que es lo que se quiere comprar...



No hay duda de que el bombazo de la temporada es *Metal Gear Solid*, una inigualable aventura que a buen seguro os planteará algún que otro problema que podréis solucionar gracias a esta guía completa que os ofrecemos. Además, encontraréis todos los golpes de otro juego igual de genial: *Street Fighter Alpha 3*.

Guías & Trucos

Bichos





• **Vidas extra:**
Si eres un poco paciente, podrás hacerte con un buen puñado de vidas extra antes de empezar a jugar, sólo tienes que seguir los siguientes consejos.

Entra en el nivel de entrenamiento y recoge las letras para formar la palabra FLIK y obtener de este modo un vida. Repítelo tantas veces como vidas quieras tener. Es lento, pero seguro.

Puedes intentarlo con todos los niveles en los que te resulte sencillo obtener las letras.

AKUJI THE HEARTLESS

• **Para acceder al menú de trucos:**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
←, ↑, ↑, ▲, →, ■, ←, ▲, ↑, ↓, →, →.

• **Infinitos Hechizos Espirituales:**
Una vez hayas adquirido un hechizo espiritual pausa el juego, pulsa L2 o R2 y presiona:
←, ▲, ←, ←, ●, ←, ▲, →, ●, ↑, ↑, ↓.
Debes repetir este truco cada vez que encuentres un hechizo espiritual nuevo.

• **Invencibilidad**
Pausa el juego, pulsa L2 ó R2 y presiona:
→, →, ←, ▲, ✖, ↑, ●, ←.

ASTERIX

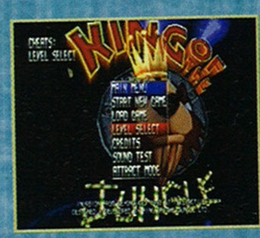
• **Selección de nivel:**
En la pantalla de elección de idioma presiona: ▲ y, sin soltarlo pulsa repetidamente:
↑, →, ↓, ←, ←, ↓, →, ↑
hasta que en la pantalla aparezcan las palabras "Cheat Menu Accept".
Comienza una partida, y tras la intro verás un menú en el que podrás seleccionar nivel.

APOCALYPSE

• **Check point:**
Al activar este trucos pondrás en funcionamiento los puntos de salvar (Check Point) de los distintos niveles. Así no tendrás que repetir la fase entera cada vez que pierdas una vida.

B-Movie

• **Selección de nivel:**
En la pantalla "GT/King Of The Jungle" (en la que pone Press Start) pulsa esta combinación lo más rápido que puedas:
L1, R1, L2, R2, ▲, ✖, ●, ■, ■, ●, ✖, ▲.
Presiona START para que aparezca el nuevo menú.





Para activar el truco comienza una partida nueva y pausa el juego en cualquier momento. Después, presiona L1 y sin soltarlo pulsa la siguiente secuencia:
■, ●, ✖ y suelta L1.

• **Vidas infinitas:**
Pausa el juego y presiona L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ●, ✖, ■. Ya puedes soltar el botón L1.

• **Todas las armas:**
Pausa el juego en cualquier momento y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ●, ↑, ↓, ✖, ■.

• **Recuperar energía:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
■, ✖, ▲, ●

• **Invencibilidad:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
↓, ↑, ←, →, ▲, ↑, →, ↓.

• **Abrir todos los niveles:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo presiona:
▲, ↑, ✖, ↓.

• **Vidas Infinitas:**
Pausa el juego y pulsa L1 y sin soltarlo en ningún momento presiona:
▲, ●, ✖, ■.

DEVIL DICE

• **Avanzar rápidamente**
En el modo Wars, tan pronto como tu marcador de vida haya quedado reducido a cero, pulsa el botón ▲. De este modos, los personajes que queden todavía en juego comenzarán a ir más deprisa y tú podrás reintegrarte antes a la partida.
NOTA: Este truco sólo funciona cuando sólo quedan en la batalla los jugadores controlados por la máquina.

• **Instrucciones verbales**
En la pantalla de título, pulsa →. La primera vez que lo hagas aparecerá una pantalla con la palabra "Rules", seguida de unas instrucciones verbales del juego.
Cuando éstas terminen, vuelve a apretar el botón → hasta que vuelvas a la pantalla de inicio.
Ya en ella, aprieta una vez más el botón →. Aparecerá otra pantalla titulada "Basic Technique", acompañada de una explicación verbal que te contará las técnicas básicas del juego.

KNOCKOUT KINGS

• **Más energía:**
Dentro del modo "Career", mantén pulsado L1+L2+R1+R2 mientras te encuentres golpeando los sacos entre combate y combate.
De este modo recargarás entre 2 y 8 puntos dependiendo del tiempo que hayas mantenido presionados los botones.

FORMULA1'98

• **Dos nuevos circuitos:**
En la pantalla de selección "Piloto/Equipo" y presiona ● y entra en opciones.
Escoge la opción "Editar Nombre" e introduce como tal estas palabras:
Cheesy _Poofs: Pista de acrobacias. Un circuito rápido, con curvas cerradas y pronunciados cambios de rasante.
Go_Cows: Forum Romano. Una pista sencil a, pero realmente bonita.

Fifa 99

• **Cambios ilimitados:**
Este truco nos permitirá realizar tantos cambios como queramos a lo largo de los partidos.
Para activar el truco entra en la pantalla 'Editar Equipo' y presiona:
L1, L2, R2, R1, ●, X, ■, ▲, START, SELECT.

• **Encontrar una estrella.**
Si buscas a Ronaldo, lo encontrarás en Inter de Milán o en la Selección Nacional Brasileña bajo el nombre de A.Calcio.







MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER

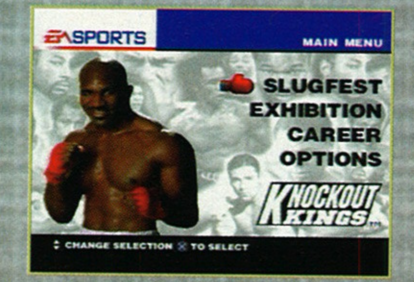
• **Cambiar los colores:**
Escoge el personaje que prefieras, y cambia el color del uniforme presionando HK ó HP.

• **Jugar como Armored Spiderman**
Selecciona a Spiderman en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

Knockout Kings´99

• Luchar como una fiera:
Presiona en el menú principal:
←+■, ←+▲, ←+●, ←+✖.
Oirás un sonido que te confirmará que los has hecho bien (que no es sencillo).

• Modo cabezón:
Si quieres que la cabeza de tus boxeadores no quepa en pantalla, presiona en el menú principal:
→ +●, →+▲, →+■, →+✖.
Oirás un sonido de confirmación si has sido rápido.



• Jugar como Dark Sakura:
Selecciona a Hulk en la pantalla de selección de personaje, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

• Jugar como Grey Hulk:
Activa la opción Jugar como Dark Sakura, escógela y posteriormente selecciona a Hulk como segundo miembro del equipo.

• Jugar como Mech Zangief:
Selecciona a Blackheart en la pantalla de selección, después pulsa el botón SELECT y posteriormente presiona cualquier otro botón.

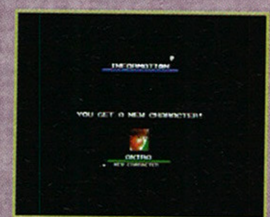
• Jugar como Mephisto:
Selecciona a Omega Red en la pantalla de selección, después pulsa el botón SELECT y a continuación presiona cualquier otro botón.

• Jugar como Shadow:
Selecciona a Dhalsim en la pantalla de selección, pulsa el botón SELECT y luego presiona cualquier otro botón.

• Jugar como U.S. Agent:
Selecciona a Bison en la pantalla de selección de personajes, después pulsa el botón SELECT y posteriormente presiona cualquier otro botón para escogerlo.

Kensei

• Todos los personajes:
Para hacerte con todos los personajes tienes que terminar el juego en el modo Normal con un determinado personaje:
Yugo: Akira, Yuli: Quitao, Douglas: Cindy, Allen: Steve, Ann: Arthur, Heinz: Kornelia, Hyoma: Sessue, David: Mark, Saya: Genya, Yugo (por segunda vez): Zhou, Akira: Kaiya.



• Nuevos gestos de victoria:
Cada personaje festeja con una postura especial su victoria, pero si pulsas L1 o R1 podrás hacer que cambie de celebración.



NBA LIVE´99

• Los mejores equipos:
Ve a Exhibición y selecciona "Equipo Personal" Ahora introduce la siguiente lista de nombres de equipo y localizaciones para que aparezcan los nuevos equipos.
Nota: Para escribir letras minúsculas es necesario presionar previamente el botón superior R2.

Ciudad	Nombre
Hitmen	Coders
Hitmen	Idlers
Hitmen	Pixels
Hitmen	Earplugs

• Pase fantasma:
Jugando la baloncesto es imprescindible fintar bien a los rivales o, lo que es lo mismo, engañar a la defensa.
Con esta combinación de teclas conseguirás que tu defensor piense que vas a pasar el balón, pero tú no llegarás a soltarlo, lo que te puede dejar un hueco en la pista para machacar el aro. Prueba a pulsar L2 + ✖.

NEED FOR SPEED 4: ROAD CHALLENGE

• Disminuir la Velocidad de los coches controlados por la consola:
Selecciona Torneo o Eventos Especiales. Aprieta el botón Start para cargar la carrera tras haber establecido las opciones que deseas, y nada más hacerlo presiona al mismo tiempo:
←+■+●.
Tienes que tener los tres botones pulsados antes de que aparezca la pantalla de carga, y mantenerlos así hasta que desaparezca.

• Como con lágrimas en los ojos:
Inmediatamente después de haber seleccionado coche y tipo de carrera, aprieta a la vez los botones ↑+L2+R1, manteniéndolos hasta que aparezca la pantalla de carrera. Cuando empiece la carrera la pantalla presentará un aspecto borroso, como si estuvieses o lloroso o muy contento.

• Correr con un Helicóptero:
Introduce WHIRLY como nombre en la pantalla Opciones.
De esta manera podrás pilotar un helicóptero, aunque sólo en el modo Práctica en Carretera.
Si utilizas este truco no podrás guardar la partida.

• Correr con el coche Titan:
Si pones HOTROD como nombre en la pantalla opciones, podrás acceder al coche Titán, aunque sólo en el modo Práctica en Carretera.
Si utilizas este truco no podrás guardar la partida.

NINJA: SHADOW OF DARKNESS

• Selección de nivel:
No pongas ninguna tarjeta de memoria y, cuando aparezcan la palabras "Checking Memory Card" presiona:
L2, L2, L2, R2, R2, R2.
Si lo haces correctamente aparecerá el mensaje "Dels Level Cheat On".
Al empezar una partida nueva accederás al menú de selección.

• Todos invencibilidad:
Pausa el juego y presiona:
L2, R2, L2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, ●, ▲, ■, ●, ▲, ■.
Oirás unas campanas y el ninja se volverá un esqueleto.

• Todos los items;
Tras activar la invencibilidad repite nuevamente el mismo código y serás invulnerable, tendrás todos los items y volverás a tu forma normal un ninja.

R-Type Delta

La lista de trucos que a continuación te ofrecemos, se introducen con el juego en pausa y manteniendo pulsado el botón L2. Funcionan con todas las naves, pero es necesario tener previamente una cápsula de poder.

• 100% de fuego:
Introduce esta secuencia:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ▲.

• Power-Up Rojos:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ■.

• Power-Up Azules:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✖.

• Power-Up Amarillos:
←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ●.





• **Todas las armas:**
Repite esta secuencia todas las veces que quieras hasta obtener todas las armas disponibles del juego.
Pausa la partida y pulsa este código:
R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2.

• **Disminuir la energía de los enemigos:**
Pausa durante un combate y pulsa:
L2, L2, L2, R2, R2, R2, ▲ (seis veces).

RALLY CROSS 2

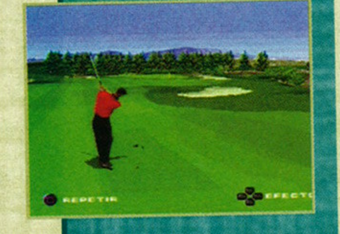
• **Todos los coches:**
Comienza una nueva temporada poniendo como nombre MOOBMOOB.

• **Todos los coches y circuitos:**
Para empezar con todos los circuitos y la mayor parte de los coches disponibles, comienza una nueva temporada poniendo como nombre PREALL.

• **Circuitos Secretos:**
Introduce estos nombre en la pantalla Introducir Nombres, de la opción Nueva Temporada.

Tiger Woods´99

• **Cambiar de comentarista.**
Para hacer que las voces de los comentaristas cambien debes presionar la siguiente combinación mientras estás jugando:
⬆ o ⬇ y pulsa ✖, ■, ▲, ●, L1, L2, R1 o R2.



SISAO: Circuito Oasis.
FOSTER: Little Woods.
NIVEK: Circuito Frozen Trail.
MIT: Circuito Dusty Road
KCIN: Circuito Rock Creek
CIRE: Circuito Dry Humps
BSIRHC: Circuito Hillside

• **Baja Gravedad**
Empieza una nueva temporada poniendo como nombre: AIRFILLED.

• **Sin Colisiones**
Para desactivar las colisiones, y así tener menos problemas, comienza una nueva temporada poniendo como nombre INCORPEREAL.

TAI' FU

• **Menú de trucos:**
Comienza el juego, y termina cualquier nivel para llegar a la pantalla del mapa. Una vez en ella, pulsa:
SELECT + L1 + L2 + R1 + R2 para abrir el menú de trucos.

• **Selección de nivel:**
Presiona los botones R1+R2 en la animación entre niveles. De esta manera, podrás acceder al nivel que quieras. Una vez seleccionado, pulsa ■ para entrar.

TENCHU

• **Recuperar toda la energía:**
pausa el juego en cualquier momento, y pulsa:
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

• **Todos los objetos y armas:**
En la pantalla de selección de armas y objetos, presiona el botón R1 y sin soltarlo pulsa la siguiente secuencia:
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

• **99 items seleccionables:**
Para poder llevar hasta un total de 99 objetos, debes presionar R2 en el menú de objetos, y sin soltar el botón, pulsa:
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩.

• **Aumentar el número de unidades de las armas y objetos:**
En el menú de objetos presiona L2, y sin soltarlo pulsa:

Rampage 2: Universal Tour

• **Nuevos monstruos.**
Si quieres poder jugar utilizando otro monstruo, diferente de los tres iniciales, vete a la pantalla Passwords e introduce cualquiera de los siguientes, según el monstruo que quieras:
Lizzie: S4VRS.
George:SM14N.
Ralph: LVPVS.
Myukus: NOT3T.
Alien: B1G4L.





■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.
Repite esta operación todas las veces que quieras para aumentar el número de unidades que puedes transportar.

• **Selección de nivel:**
En la pantalla de selección de nivel presiona R1, y sin soltarlo, pulsa:
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇨.

• **Cambiar la colocación de los enemigos:**
Todos los niveles de *Tenchu* tienen varias colocaciones de los enemigos, así que para seleccionar la que más os interese tan sólo tenéis que presionar L2 en la pantalla de selección de nivel, y sin soltar, pulsar
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇦.

• **La narración japonesa:**
En la pantalla de selección de nivel presiona L1, y sin soltar el botón, pulsa:
■, ■, ▲, ▲, ⇨, ⇨, ⇧, ⇩.

TOMB RAIDER II

• **Pasar de nivel:**
Estos otros son difíciles de realizar y no salen a la primera así que ten calma y sitúa a Lara en un lugar plano y fuera de peligros.
Para pasar de nivel tienes que dar un paso a la IZQUIERDA otro a la DERECHA y otro a la izquierda.
Después uno ATRÁS y otro ADELANTE, gira tres veces sobre ti mismo y por último dale al botón de RODAR mientras que estás realizando un SALTO hacia ADELANTE

• **Todas las armas:**
Para poder contar desde el principio con todas las armas que quieras da un paso a la IZQUIERDA, luego otro a la DERECHA, y nuevamente a la IZQUIERDA.
Después da un paso ATRÁS y otro ADELANTE.
Gira tres veces sobre ti misma y pulsa ● (rodar) mientras que das un salto hacia Atrás.

• **Menuda Explosión:**
Para acabar con Lara de la manera más rápida y espectacular posible lo que debes hacer es dar un paso a la IZQUIERDA, otro a la DERECHA y a la IZQUIERDA de nuevo.
Después uno ADELANTE y otro ATRÁS. Gira tres veces sobre ti mismo (sin tener ningún botón pulsado) y presiona ● para rodar mientras estás dando un salto hacia delante.
Harás unos bonitos fuegos artificiales.

X GAMES PRO BOARDER

• **Modo circuito:**
En la pantalla de contraseñas del menú de opciones introduce el siguiente código como password:
✖ ● ✖ ▲ ▲ ■.
Cuando vuelvas al menú principal verás su resultado.

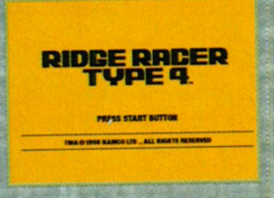
• **Un nuevo personaje:**
Introduce como password:
▲, ✖, ■, ✖, ▲ ●.

• **Todos los circuitos:**
Introduce este password es su correspondiente pantalla:
■, ▲,✖, ■, ●, ●.

Ridge Racer Type 4

• **Todo se mueve:**
Este es un truco que sólo funciona en las demos de 'Music Player' de la pantalla de opciones o en las demostraciones de las carreras. Pulsando ▲ descubrirás el cambio: el movimiento aumenta el realismo.





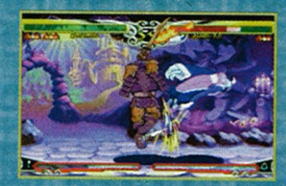
Darkstalkers 3



• Cómo acceder a las imágenes de la galería de ilustraciones:
Tienes que completar el modo Original Character con un personaje. Por si no lo sabes, el último nivel de este modo de juego se alcanza cuando no aparezca el número de puntos de experiencia que se requiere para acceder al siguiente nivel, es decir, cuando a las tres categorías (Power, Energy y S.S: Gauge) no presenten un número, sino un espacio en blanco.
Una vez hayas completado este modo, puedes acceder a todas las imágenes que aparecen en Collection, aunque también se pueden ver en un PC o un MAC sin necesidad de completar ningún modo de juego.

• Cómo acceder a los menús secretos:
Debes entrar en el menú de opciones y pulsar R1 para acceder al menú Ex Option Mode y L1 para acceder al menú Dx Option Mode.
El Ex Option Mode, aparecerá cuando nuestro personaje alcance un nivel seleccionado por la consola aleatoriamente, mientras que el Dx Option Mode, estará disponible cuando alcancemos el último nivel en las tres categorías.
A su vez, las imágenes de la galería irán apareciendo a medida que aumentan los niveles de nuestro luchador.

• Cómo enfrentarse a Oboro bishamon:
Oboro Bishamon es en realidad el último enemigo del modo Arcade. Para enfrentarse a él es imprescindible ganar todos los asaltos (es decir, no perder ni un sólo Round), no utilizar ningún Continue y ganar al menos dos combates con un especial EX concreto para cada personaje.
Este es el listado de especiales EX que cada personaje debe utilizar para acceder a Oboro Bishamon:
Jedah: The Contract
B.B. Hood: Beautiful Memory
Q-Bee: Plus B
Lilith: Gloomy Puppet Show
Demitri: Midnight Pleasure
Morrigan: Darkness Illusion
Anakaris: Pharaoh Magic
Victor: Gerdenheim 3
Lord Raptor: Hell Dunk
Hsien-Ko: Chinese Bomb
J. Talbain: Razor Slice
Felicia: Please Help Me
Rikuo: Aqua Spread
Sasquatch: Big Sledge
Bishamon: Soul Torment
Donovan: Change Immortal
Pyron: Piled Hell
Huitzil: Final Guardian B
Oboro: Soul Torment



• Cómo jugar con oboro bishamon:
En la pantalla de selección de personaje, presiona Select sobre Bishamon y escógelo. Aunque el nombre del personaje seguirá siendo el mismo, su color y sus movimientos cambiarán.

• Cómo jugar con Shadow:
Para escoger a este monstruoso ser debes situar el puntero sobre la ? que aparece en la pantalla de selección de personaje. A continuación pulsa cinco veces Select, manteniendo presionado este botón la quinta vez. Ahora sólo resta pulsar cualquier botón para escoger aleatoriamente un personaje, consiguiendo así que aparezca Shadow.
La gracia de Shadow consiste en que al finalizar un combate abandonará el cuerpo del personaje que controlamos para apoderarse del cuerpo del personaje derrotado, al que pasamos a controlar en el siguiente combate.

• Cómo jugar con marionette:
Repite los pasos que has seguido para descubrir a Shadow, pero esta vez debes pulsar siete veces el botón Select (manteniendo presionado el botón la séptima vez).
Este personaje imitará en todos los combates los movimientos del personaje al que nos enfrentamos.

• El final de Anita:
Para ver este final debes derrotar a Oboro Bishamon.

• Cambiar la pose de victoria:
Al derrotar a un oponente pulsa Select más un botón. Podrás ver las distintas posturas del luchador.



Luchar, pero con chicas.

En primer lugar felicitaros por la revista. En el juego *WF Warzone*, al crear tu personaje aparece la opción para elegir sexo, pero sólo puedes ponerle masculino. ¿Hay algún truco para poner femenino?

Jesús Iglesias Suárez (Oviedo)

Tienes que completar el Modo Challenge con Triple H o Shawn Michaels. El menú de trucos aparecerá pulsado L1 y R1 en la pantalla del ascensor mientras subes o bajas.

Personajes ocultos de Tekken 3.

**Hola amigos de PlayMania, me llamo Laura y tengo una duda con un truco de *Tekken 3* aparecido en el suplemento de trucos.
Ponía que podías jugar como Tiger si en la pantalla de personajes iluminas a Eddy y pulsas Triángulo. He seguido los pasos y no me sale.**

Laura de la Cruz San pablo (Salamanca)

El problema es que tienes que tener primero todos los demás personajes secretos. El sistema funciona en el modo Team Battle y Versus. Para jugar sola, en lugar de pulsar Triángulo, tienes que pulsar Start.

Las llaves de RE2

Hola amigos, me llamo mario y quisiera preguntar sobre *Resident Evil 2*. Cuando empieza la segunda misión he cogido las tres llaves (Corazón, Trébol y Rombo), pero no encuentro la de Pica. Gracias.

Mario (Cáceres).

Tienes que coger la medalla del Unicornio que está cerca de la entrada de la biblioteca y utilizarla en la fuente del hall principal de la comisaría.

Passwords para Soviet Strike.

Hola, amigos, soy un chico de Málaga que hace poco que tiene la PlayStation y que he comprado todas las revistas y la vuestra me parece la mejor. Me compré *Soviet Strike* y no consigo pasar del segundo nivel. ¿Podéis mandarme trucos o passwords?

Venga, ahí van passwords de nivel:
WORSTCASE
GRANDTHEFT
GROZNEY
CHERNOBYL
CIVILWAR.
Para tener vidas infinitas introduce como Password:
ELVISLIFES.

El item dorado de Bichos

Hola, en la guía de Bichos, ponéis que para coger el último item dorado del nivel de las frambuesas hay que usar los melones de aire, pero yo no consigo llegar, ¿es correcto?.

Pedro Luis Valverde (Málaga).

Se consigue ta y como aparece en la guía, eso sí, es necesario apurar al máximo las corrientes de aire.

Metal Gear Solid

Sólo para tus ojos

Tras los sucesos de Zanzíbar, cinco años atrás, Snake sólo quería vivir en paz y se retiró de la circulación. Al menos hasta que sus antiguos compañeros de Fox Hound secuestraron una base de misiles y amenazaron con lanzar uno. Snake debía impedirlo, por lo que no dudó en echarle un vistazo a la Guía del *Metal Gear Solid* que en PlayManía hemos preparado detallando los puntos clave de esta apasionante aventura. ¡Suerte!

ITEMS

Una aventura sin objetos ni es aventura ni es nada y Metal *Gear Solid* los tiene a montones. A continuación, te ofrecemos una lista completa de los items del juego, junto con los iconos con los que aparecen en los mapas que te hemos preparado. Recuerda: algunos son objetos únicos que sólo aparecen en sitios concretos.

Chaleco antibalas



Este utilísimo objeto sirve, siempre que esté equipado claro, para reducir el daño que nos hacen los disparos de los enemigos.

Cámara



Con ella puede sacar fotos de la pantalla y guardarlas en la Memory Card. Cada foto ocupa dos slots, por lo que procura no usarla a lo loco.

Caja de cartón



Si te metes dentro de ella en un camión, un soldado te llevará al Helipuerto. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Tarjetas de acceso



Con ellas puedes abrir las puertas de acceso restringido. Cada tarjeta puede abrir las puertas de su nivel y las de niveles inferiores.

Bandanna



Equipado con ella podrás darle gusto al gatillo, ya que tienes munición ilimitada. Ten en cuenta, eso sí, que sigues teniendo que recargar.

Gafas de visión térmica



Básicamente, sirven para descubrir objetos invisibles, como las trampas láser o los personajes con dispositivos de camuflaje.

Silenciador



Con el silenciador podrás disparar la Socom sin hacer ruido, no activando así la alarma. Muy útil para eliminar rápidamente a los centinelas.

Máscara antigás



Ralentiza la pérdida de oxígeno en habitaciones con gas. Ten en cuenta, que mientras la lleves puesta no podrás abrir las puertas de tarjeta.

Caja de cartón



Si te metes con ella en un camión, serás llevado al silo de cabezas nucleares. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Llave Pal



Es el dispositivo que Solid Snake necesita para desactivar los sistemas de armamento de Metal Gear. Según la temperatura, cambia de forma.

Medicina para el catarro



Si Snake se resfría (al estar mucho tiempo en un lugar frío), comenzará a estornudar y a llamar la atención. Con la medicina dejará de hacerlo.

Camuflaje óptico



Al equiparse con él, no podrás ser detectado por las cámaras de vigilancia ni por los soldados Genoma. Lástima que con los jefes no sirva.

Mira telescópica



Con ella podrás hacer zooms con los que ampliar la imagen, y ver con claridad objetos situados muy lejos. Es muy útil en el Helipuerto.

Raciones



Sirven para restaurar la energía de la barra de vida. Si la tienes equipada, este objeto se usará automáticamente cuando estés mal de vida.

Caja de cartón



Si te metes con ella en un camión, un soldado te llevará al campo nevado. También sirve (a veces) para ocultarte bajo ella y evitar ser descubierto.

Bomba de relojería



Una bomba que a lo largo del juego te colarán entre tus pertenencias. Cuando la descubras, lánzala antes de que te explote encima, y dé fin a tus andanzas

Medicina relajante (Diazepan)



Ésta es una medicina para evitar los temblores musculares. Tómate una dosis antes de enfrentarte a Sniper Wolf en un duelo de francotiradores.

Cuerda



Este objeto es el único que se interpondrá entre tú y la muerte en la Torre de Comunicaciones A. Sin él, no podrás escapar del Hind por la fachada.

Detector de Minas



Con él equipado, aparecerán en el radar las minas ocultas en el terreno. Tratar de pasar el cañón nevado sin él, es una invitación al suicidio.

Gafas de visión nocturna



Sirven para amplificar la imagen, permitiéndote ver hasta en los lugares más oscuros. Te será muy útil en las cuevas con los lobos.

Ketchup



Puedes usarlo como ración si te golpean cuando tratas de escapar de la celda, o para fingir tu muerte y atraer al guardián.

Pañuelo de Sniper Wolf



Servir lo que se dice servir, éste objeto no sirve para nada. En una escena cinemática bastante dramática, se lo devolveremos a su dueña.

ARMAS

Un buen soldado necesita dos cosas para triunfar: un amplio arsenal y astucia para saber cuando utilizar cada arma. En *Metal Gear Solid* el arsenal lo pone el juego, dejándote a ti la tarea de desarrollar la segunda. Un detalle importante: cuando los iconos de armas aparecen en gris en el mapa, nos referimos a munición para esa arma.

Misil Nikita



Misil guiado por radar, que controlas, ya lanzado, con el pad. Lo necesitas para eliminar el sistema eléctrico del sótano 2 del silo de cabezas nucleares.

Granada destellante



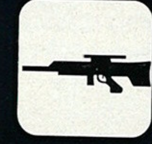
Con ella neutralizas todos los sistemas electrónicos cercanos, como los de las cámaras de vigilancia, e incluso el del radar de Metal Gear Rex.

Explosivo Plástico C4



Básicamente sirve para abrir boquetes en las paredes, aunque también se puede utilizar para contra Vu can Raven en vuestra segunda lucha.

PSG1



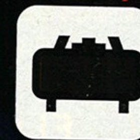
El mejor rifle para francotiradores del mundo entero. Te servirá para enfrentarte a Sniper Wolf, y para eliminar a los centinelas de Rex.

Granada aturdidora



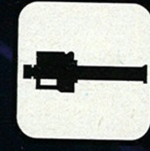
Sirven para aturdir a algunos rivales y poder así escapar de ellos. Si no juegas a lo loco, es probable que no tengas que usarlas nunca.

Minas Claymore



Éstas minas sólo pueden obtenerse al pasar agachado por encima de de ellas. Al igual que el C4, también las puedes usar contra Vulcan Raven.

Misil Stinger



El Stinger es el arma más potente de todo el juego. La necesitarás para enfrentarte (y vencer) al Hind y al mismísimo Metal Gear Rex.

Granadas



Aunque poderosas, son armas muy ruidosas. Por eso, mejor úsalas sólo cuando realmente las necesites (primer combate contra Vulcan Raven).

FA-MAS



Este rifle de asalto es el "arma todo terreno" del juego. Si te descubren, con él podrás eliminar rápidamente a varios enemigos a la vez.

Socom



Sin duda la mejor arma de todo el juego. A su aceptable potencia de fuego, hay que añadirle la ventaja de que se la puede equipar con un silenciador.

ZONA DE ENTRADA

Retrocede por las escaleras hasta entrar en el agua, y gírate a mano derecha. Justo enfrente de ti, oculta por la sombra de la esquina, verás una ración escondida. Cógela, y vuelve al sitio en el que comenzaste el juego.

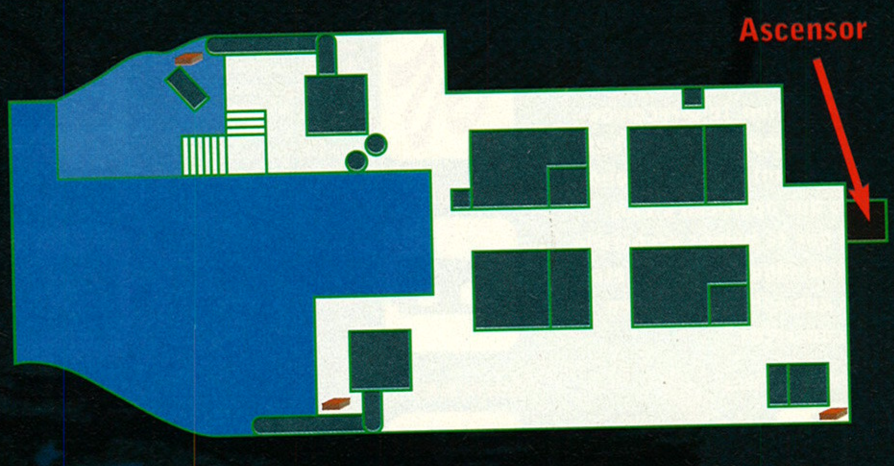
Agáchate y entra por debajo de las cajas al interior del complejo, asegurándote con el radar de que ningún guardia mira en tu dirección.

Dirígete hacia el ascensor, esquivando las patrullas enemigas. Una vez compruebes que el ascensor está bajando, escóndete tras la vagoneta, y recoge la ración que se oculta allí.

Cuando el ascensor haya bajado, espera a que ninguno de los guardias mire en tu dirección, y móntate en su interior.

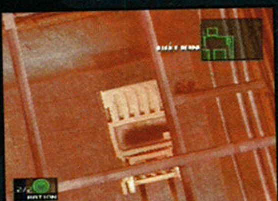
El consejo de Solid Snake

Ten cuidado con los charcos de agua. Si pasas corriendo por encima de uno harás un ruido que alertará a los Soldados Genoma. Si eso no te importa y además quieres ver una espectacular zambullida, ve corriendo al ramal derecho y salta al agua.

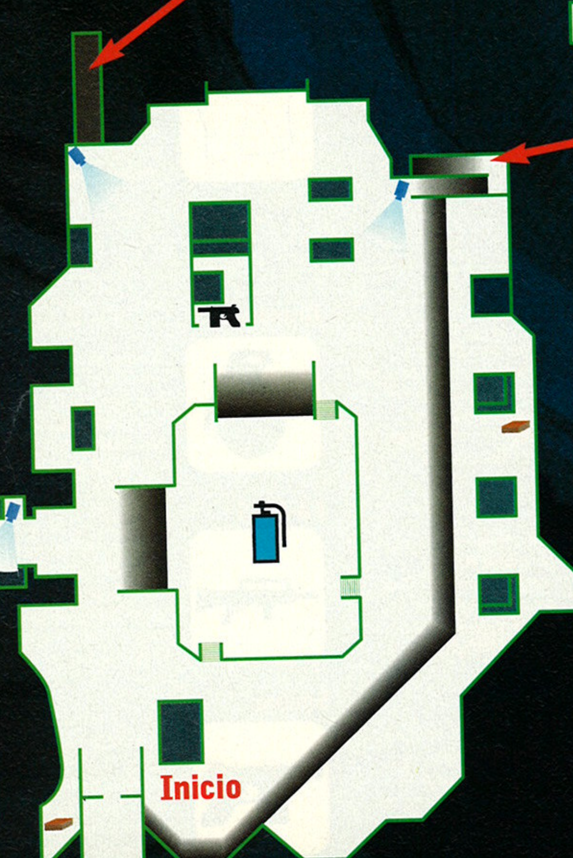








EL HELIPUERTO





Tras estudiar la zona con los prismáticos, dirígete a la pista de aterrizaje de la que ha despegado el Hind. En su centro verás una caja con granadas chaff.

Lamentablemente, la pista es barrida continuamente por un par de focos que tendrás que evitar para no disparar la alarma. Para ello, colócate en la salida izquierda de la pista, y espera al siguiente barrido antes de lanzarte a por las granadas. Con ellas en tu poder, sube al promontorio de la derecha y utiliza los edificios para acercarte a la base sin ser detectado.

Una vez en el ultimo edificio, lanza una granada y espera a que neutralice la cámara. Cuando eso ocurra, sube corriendo por las escaleras, quedándote más o menos por la mitad de ellas.

Desde ese punto, estudia el recorrido del guardia del piso superior, y cuando te dé la espalda avanza hasta el conducto de ventilación de la derecha (fíjate en el mapa), e introdúcete por él.





El consejo de Solid Snake

Esquiva siempre a los enemigos, ya que si te empeñas en luchar contra ellos es muy fácil que acabes siendo detectado. Si eso no te preocupa, encontrarás muy útil la pistola Socom que se oculta en la parte de atrás del camión al norte de la pista.

EL HANGAR DE LOS TANQUES

Nada más salir del conducto de ventilación vete a la derecha y recoge las granadas chaff que verás allí, quitándote de paso del ángulo de visión de la cámara de vigilancia del pasillo.

Lanza una granada chaff, y corre por el pasillo hacia el sur, entrando con cuidado en la segunda habitación del lado izquierdo. Una vez dentro, tira otra granada para inutilizar la cámara de vigilancia y hacerte con un visor de infrarrojos.

Sal de la habitación antes de que desaparezcan los efectos de la granada, y sigue por el pasillo deteniéndote un poco antes de llegar a las escaleras. Pégate a la pared, y aprovecha los puntos ciegos de la cámara de vigilancia para avanzar sin ser descubierto.

Ya en el hangar, utiliza el tanque para ocultarte e introdúcete en el ascensor cuando ningún guardia mire en su dirección.

Primera planta Hangar

Ascensor

Inicio

Conducto de ventilación

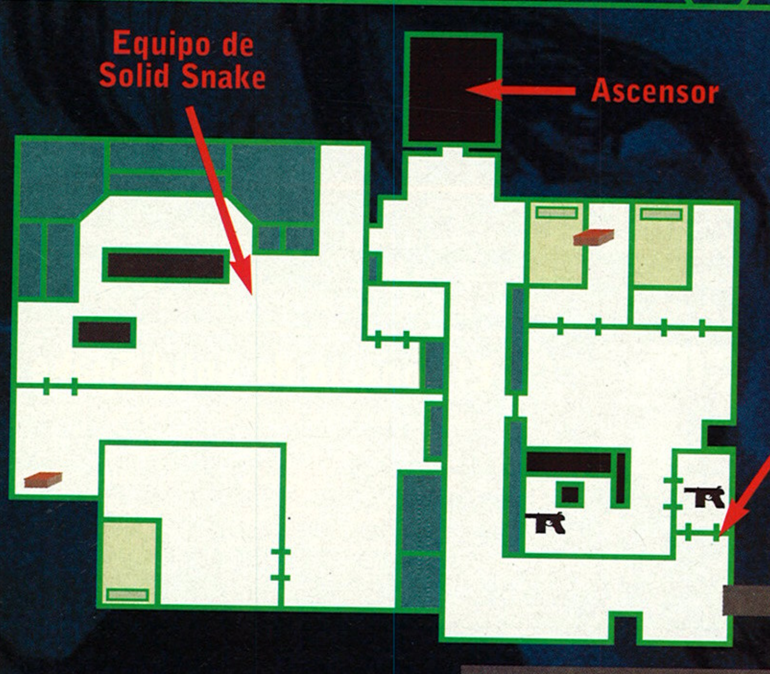




El consejo de Solid Snake

Dispara la granada chaff en cuanto entres en el nivel, ya que de esta manera, al coger la caja que hay a la derecha del punto de entrada, volverás a quedarte a tope de munición.

EL HANGAR DE LOS TANQUES (II)



Rejillas

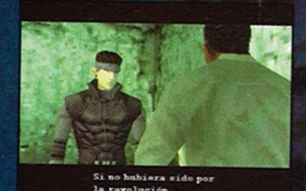
Escalera

¡Pan comido!

Avanza hasta llegar al final del pasillo, y una vez allí, gira a la izquierda y sube por la escalerilla que verás.

Cuando estés en los conductos de ventilación, avanza hasta la segunda celda, que es donde podrás encontrar el DARPA Chief.







El consejo de Solid Snake

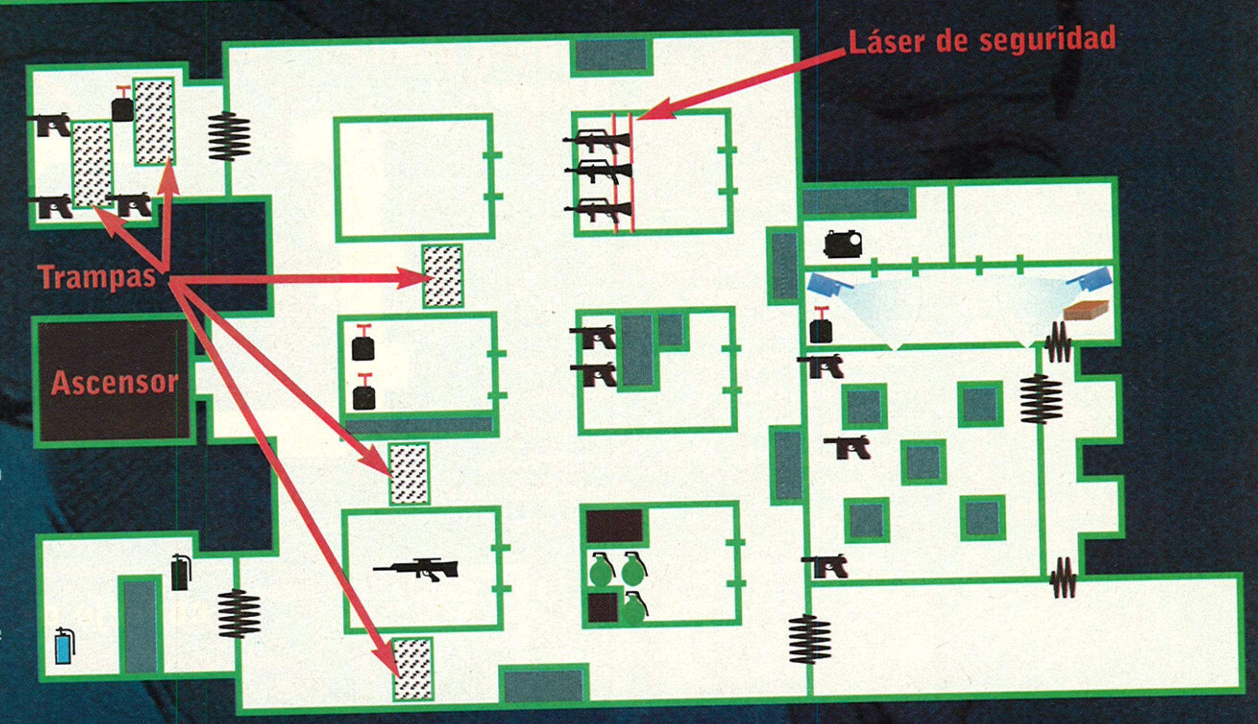
Cuando llegue el momento de la batalla, dispara a mogollón sobre los enemigos mientras estén entrando por la puerta. De esta manera obstaculizarás su avance e impedirás que te disparen a ti. No te olvides, cuando termine el combate, de "memorizar" los "contoneos" de tu compañera, ya que te servirán para identificarla posteriormente.

SEGUNDO PISO: LA ARMERÍA (I)

En este nivel hay seis habitaciones, aunque actualmente Snake sólo puede pasar a tres de ellas: la de en medio de la columna de la izquierda, y las dos de abajo de la columna de la derecha. En ellas encontrarás cargas de explosivo plástico C4, granadas y munición para la pistola Socom.

Con todo esto en tu poder, vuela los muros señalados en el mapa con trazo discontinuo (en el juego los reconocerás porque tienen un color distinto).

Una vez volados, prepárate para tu primer enfrenamiento con un jefe.

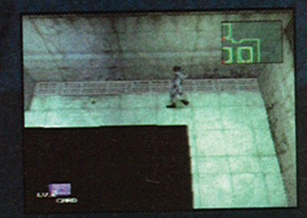


El consejo de Solid Snake

En el mapa verás unos fosos-trampa en los pasillos. Cuando pases por encima de uno de ellos, hazlo siempre corriendo y sin detenerte, a no ser que quieras caerte y finalizar la misión antes de tiempo.







MANO A MANO CONTRA: REVOLVER OCELOT



Revolver Ocelot es un sádico abuelete ruso con aires de John Wayne, y que pese a lo mucho que presume es extremadamente fácil de abatir. Sólo tienes que dar vueltas en torno a la estructura en la que se encuentra atado el presidente de ArmsTech, dejando que vacíe su cargador al disparte. Cuando esto ocurra, se ocultará detrás de una columna para recargar. Aprovecha esos momentos para acercarte por su espalda y darle gusto al gatillo. Si te quedas sin munición, coge de la que verás por el suelo.



El consejo de Solid Snake

No dispares a menos que tengas blanco seguro, y jamás lo hagas en diagonal, no vaya a ser que aciertes por error a una de las cargas de C4. Apunta, es decir, mantén apretado el botón cuadrado un par de segundos antes de disparar.

SEGUNDO PISO: LA ARMERÍA (II)

De nuevo en esta localización, pero con dos diferencias: que ahora se encuentra patrullada por tres guardias que deberás evitar, y que puedes pasar a la primera habitación de la columna derecha para hacerte con un rifle Famas y con su munición.

Ten cuidado con los infrarrojos y no pases por encima de ninguno. La mejor manera pasar es agachado y con el visor infrarrojo equipado. Con el rifle Famas en tu poder dirígete al ascensor, y de allí al hangar de los tanques.







El consejo de Solid Snake

Llama a Meryl con el codec antes de salir de esta sala. El número se encuentra en las instrucciones del juego.

EL HANGAR DE LOS TANQUES (III)

Tras la charla con Meryl, dirígete corriendo a la puerta que hay al final de la sala, justo a tu izquierda.

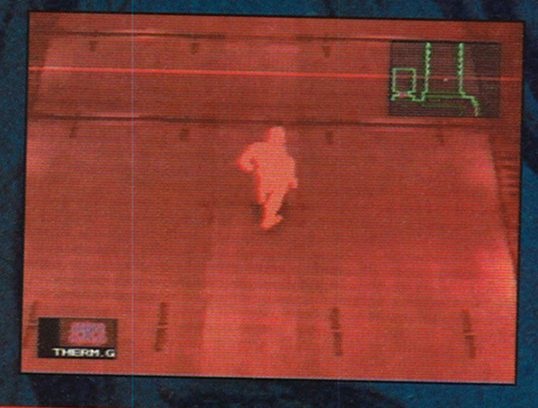
En su interior hay un guardia dormido que despertarás a no ser que avances arrastrándote, y una caja con un silenciador para el Socom. Hazte con él para de esta manera poder disparar sin hacer ruido y sin dar la alarma. Compruébalo con el guardia dormido, y con los que patrullan por el hangar. Ya con el silenciador y con la zona inferior del hangar despejada, sube por las escaleras al piso superior, para hacerte con la caja de cartón A, y con el detector de minas, así como con otros objetos que se encuentran por las habitaciones.

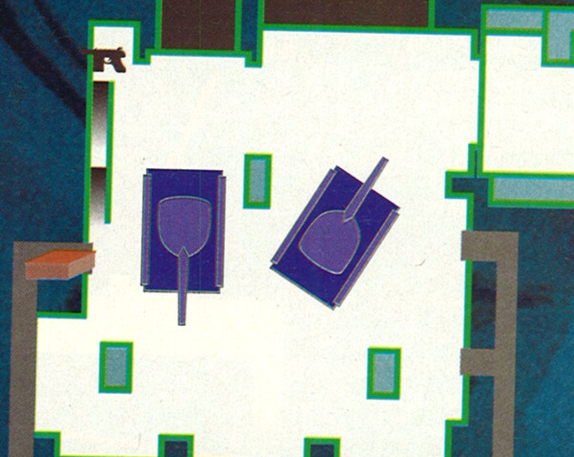
Ten cuidado, sobre todo, con las cámaras de vigilancia, utilizando alguna que otra granada chaff de vez en cuando para anularlas.

Una vez recolectados todos los objetos, dirígete a la puerta que te ha abierto Meryl, equípate con el visor infrarrojo para poder esquivar los rayos, y sal al exterior.

Primera planta Hangar

Escalera



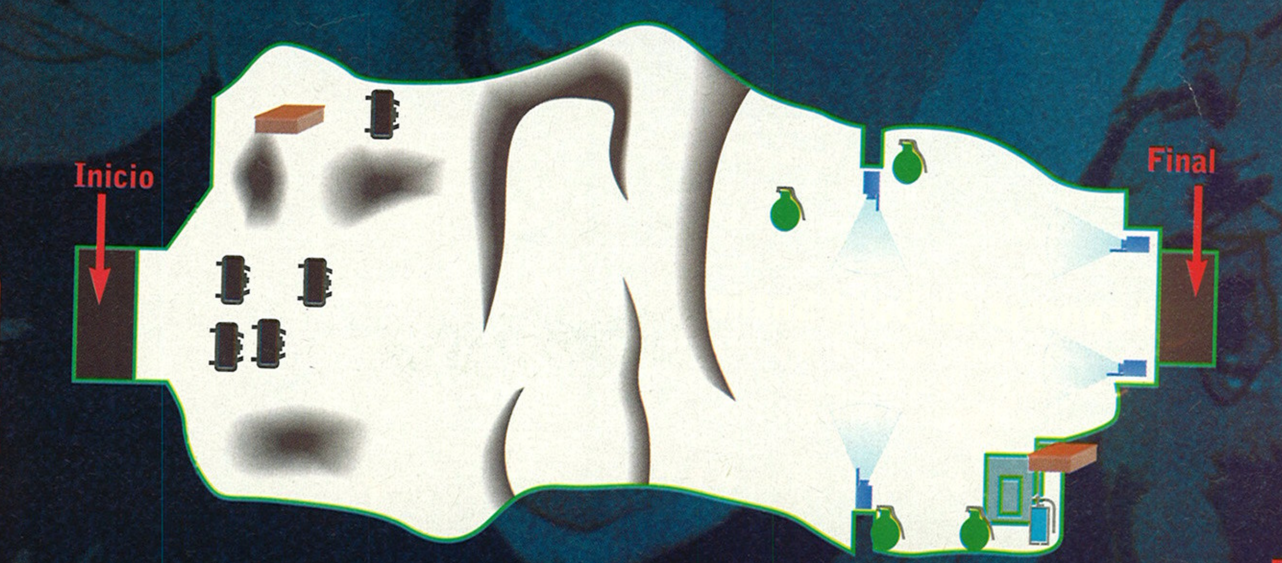


El consejo de Solid Snake

Si te olvidaste de coger el visor infrarrojo, no te preocupes. También podrás ver los sensores infrarrojos si equipas a Snake con sus cigarrillos. Si no te gusta el tabaco, recuerda que es cierto que eso de fumar mata, pero que el gas que sueltan en la habitación si te detectan es bastante más dañino que el humo del tabaco.

EL CAÑÓN HELADO

Tras recibir la llamada, equípate con el Detector de Minas. Éste te mostrará la localización de cada una, pudiendo así sortearlas sin problemas. Cuando las pases, graba la partida.



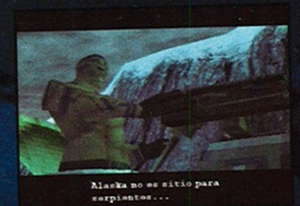
El consejo de Solid Snake

Si al entrar al nivel no te equipas con el detector de minas, hazlo con las raciones...

MANO A MANO CONTRA: VULCAN RAVEN



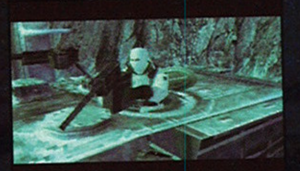
Éste tampoco es un enemigo que te vaya a dar mucha guerra. El principal problema radica en acercarse a él lo suficiente para lanzarle las granadas, ya que sus sistemas electrónicos detectan tu avances y te dispara con el cañón.



Así pues, antes de avanzar lanza una granada chaff para inutilizar sus sensores y acercarte sin ser detectado.

Ya a su lado, corre en círculos a su alrededor esquivando su ametralladora y sus embestidas, lanzándole granadas sin cesar.







El consejo de Solid Snake

Si tras recibir la llamada anónima que te dice que el suelo está repleto de minas, no tienes el detector o simplemente no quieres utilizarlo, agáchate y cruza el campo de minas tranquilamente en línea recta.

No sólo no activarás ninguna, sino que si pasas por encima de una, podrás añadirla a tu equipo.

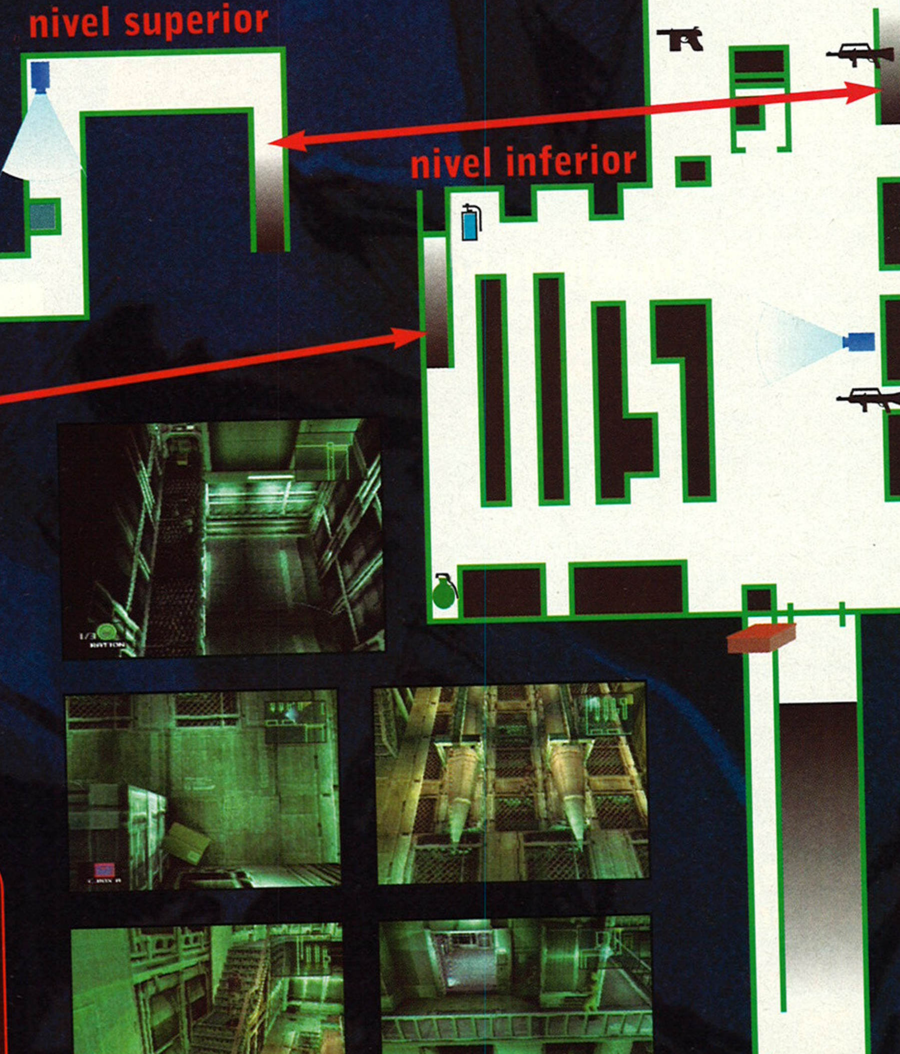
SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES

Vuelve a salir al cañón helado y recoge todos los objetos que te hayas dejado antes.

Después, vuelve a introducirte por la puerta y recoge la ración que hay en el puesto de vigilancia, subiendo por las escaleras. Tras cogerla baja, agáchate y pasa por debajo de la puerta. En esta habitación no puedes utilizar tus armas, por lo que el sigilo se convierte en una obligación.

Desplázate en silencio, evitando ser visto por cualquier guardia, ya que ellos sí que pueden disparar. La mejor manera de hacerlo es permaneciendo oculto bajo la puerta que da al silo y estudiando en el radar las rutas de los centinelas. Una vez las conozcas, avanza hacia las escaleras, cubriéndote con la sección de tuberías metálicas de en medio de la habitación.

Cuando estés seguro de no ser visto, sube por las escaleras, llama al ascensor y métete rápidamente en su interior antes de que el centinela del pasillo se gire.



El consejo de Solid Snake

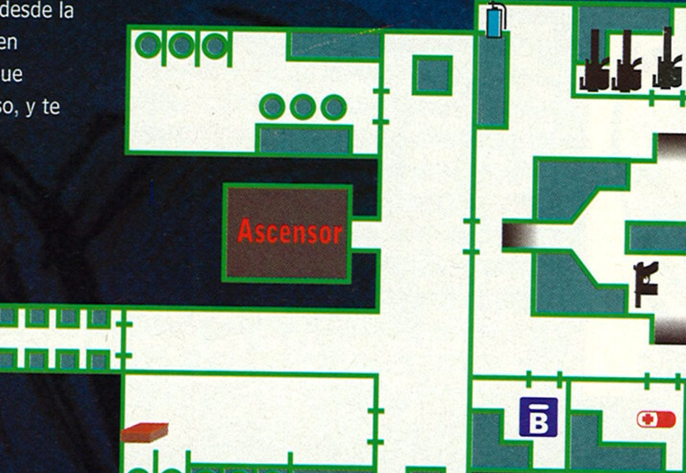
Utiliza la caja para poder desplazarte por la habitación sin ser detectado. Procura ponerte cerca de los muros para no llamar la atención de los guardias, y recoge por el camino toda la munición que veas.

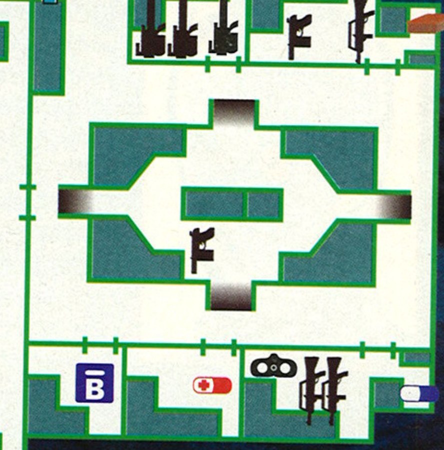
No te pares en la zona de control de una cámara, ya que te descubrirán pese a tu disfraz.

SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 1 (I)

Entra con cuidado en la habitación central, escondiéndote de las cámaras y de los centinelas. Para ello, pégate a la pared y a las mesas centrales de la sala.

Tu objetivo es hacerte con el lanzamisiles Nikita, (primera habitación a mano izquierda desde la entrada). No intentes entrar en ninguna otra habitación, ya que careces de la tarjeta de acceso, y te arriesgas a ser descubierto.







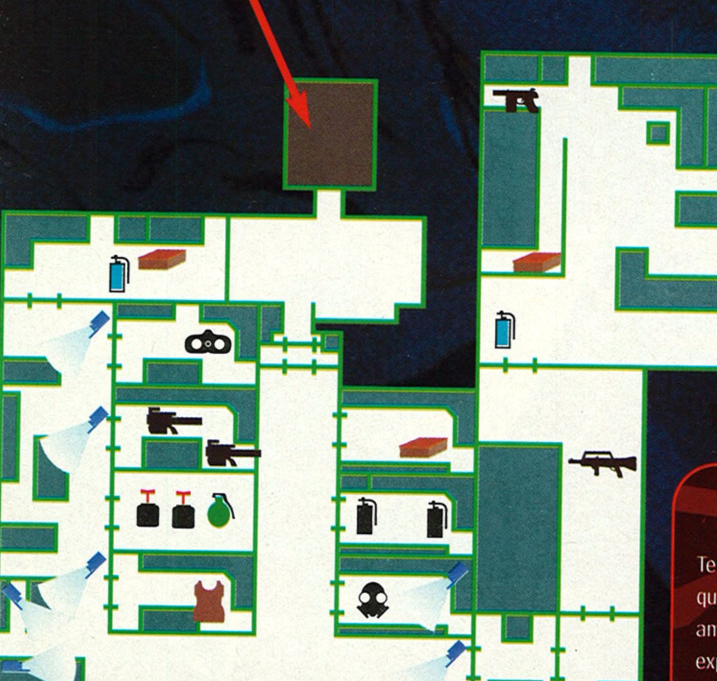




El consejo de Solid Snake

Utiliza el Socom con el silenciador para eliminar por sorpresa a los guardianes cuando te den la espalda. Si los matas sin ser descubierto, obtendrás como recompensa raciones o munición para tus armas.

SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 2



Para llegar a Emmerich, antes tendrás que atravesar un pasillo repleto de gas venenoso y con el suelo electrificado.

Para poder pasar, tienes que disparar un misil Nikita que destruya el generador de energía, que se encuentra en la habitación más alejada de la derecha. Es un blanco difícil de acertar, por lo que es probable que falles unas cuantas veces al principio. Así pues, no te desesperes si ves que no lo consigues.

Vigila, eso sí tu nivel de oxígeno, y sal a la habitación del ascensor a respirar de vez en cuando.

Una vez destruido el generador, sólo te queda avanzar hasta la bifurcación del pasillo, tirar una granada chaff, y entrar por la puerta de la izquierda.

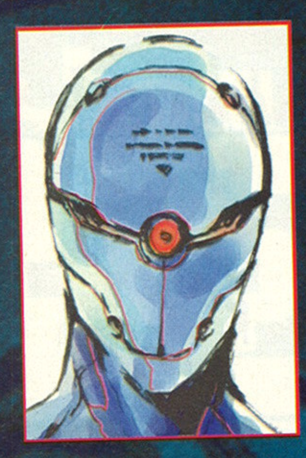




El consejo de Solid Snake

Ten cuidado con las mesas cuando dispares el misil, ya que si rozas alguna explotará. Ve rápido en las zonas con ametralladora, ya que si una bala lo acierta también explotará. Si pese a todo, sigues teniendo problemas para disparar el misil, cambia a primera persona (triángulo) para dirigirlo. Te será más fácil.

MANO A MANO CONTRA: EL NINJA



Las cosas comienzan a ponerse un poco duras.

Deselecciona cualquier arma que tengas y acércate al Ninja corriendo. Cuando estés a su lado, lánzale un combo puñetazo, puñetazo patada, y aléjate. Tras hacer esto dos o tres veces, el Ninja guardará su katana para batirse en duelo contigo.

Sigue utilizando esta técnica hasta dejarle la barra de energía a la mitad. Para entonces, el Ninja utilizará su dispositivo de camuflaje para ocultarse. Ponte las gafas térmicas y sigue utilizando la técnica habitual hasta que comience a brillar y a pedir a gritos que le pegues más. No lo hagas, ya que si te acercas a él te expones a una descarga eléctrica. En vez de eso, coge tu rifle FAMAS y no dudes en acribillarlo.



El consejo de Solid Snake

Utiliza las granadas chaff para neutralizar, al menos de manera momentánea, al Ninja y poder así golpearle sin que te devuelva los golpes.

EL LABORATORIO

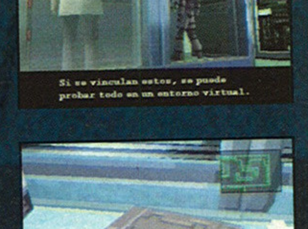
Cuando el Ninja escape, te darás cuenta de quién es en realidad: Grey Fox.

Tu descubrimiento activará una escena con Campbell y con Naomi. Tras hablar con ellos, interroga a Emmerich. Este te dirá todo lo que sabe de Metal Gear, y te sugerirá que hables con Meryl. Lo malo es que cuando lo intentes la atacarán y se romperá su Codec, por lo que tendrás que ir a buscarla al sótano 1.

Antes de irte, Emmerich (Otacon para los amigos) te dará una tarjeta para poder abrir las puertas de Nivel Cuatro y un número para contactar con él por Codec.

El consejo de Solid Snake

La habitación está repleta de bromas y pequeños detalles, como el póster de Policenauts (uno de los primeros éxitos de Hideo Kojima, el creador de *Metal Gear*) o la PlayStation que hay encima de la mesa. No te los pierdas.





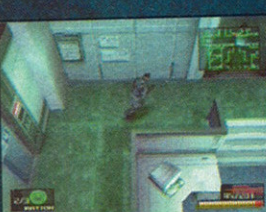




SILO DE LAS CABEZAS NUCLEARES: SÓTANO 1 (II)









Nada más salir del ascensor, entra por la puerta de enfrente y pasa a la vista de primera persona.

Fíjate bien en como se mueven los guardias, y descubrirás a uno de ellos moviendo las caderas cosa mala. Evidentemente, se trata de Meryl. Deja que te vea, y síguela corriendo a los aseos femeninos. Se ocultará en el último retrete.

Tras la escena animada, sal de los baños y vuelve a meterte en la sala central para hacerte con otros items, entre los que destacaremos la caja B, el Diazepan y las Gafas de Visión Nocturna.

Con todo ello en tu poder, métete por el pasillo que está al lado del ascensor y dirígete a la sala del comandante, en donde te espera otro jefe.



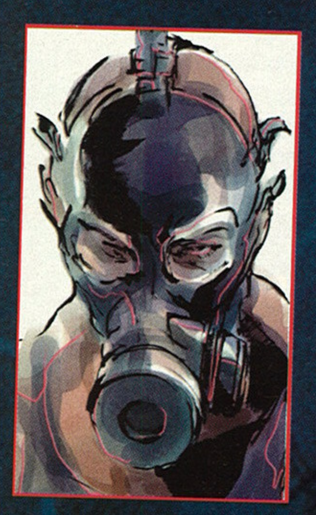
El consejo de Solid Snake

Si al seguir a Meryl te das mucha prisa y te metes en el baño rápidamente, la pillarás antes de que le dé tiempo de ponerse los pantalones.





MANO A MANO CONTRA: PSYCHO MANTIS



Lo primero que tienes que hacer es encargarte de Meryl, que pasa a ser controlada por Psycho Mantis.

Enfunda cualquier arma que lleves, y acércate a ella para hacerla llaves o pegarla puñetazos hasta que caiga al suelo. Ten cuidado cuando la arrojes, ya que si te despistas y comienzas a ahogarla hay muchas posibilidades de que acabes rompiéndola el cuello.

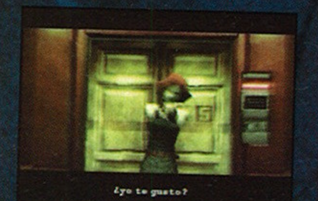
Tras dejarla inconsciente, Psycho Mantis comenzará a atacarte en persona. Lo primero que hará será dejar la pantalla completamente en negro, salvo por un letrero en la parte superior derecha en el que se verá la palabra Hideo. No te preocupes de este ataque, ya que no te causará ningún daño.

Tras eso, se ocultará y comenzará a arrojarte distintos objetos de la habitación. Manténte en constante movimiento para esquivarlos, equípate rápidamente con las gafas térmicas para poder verle, y cuando se pare dispárale con el FAMAS. Cuando lo dejes más o menos a la mitad de vida, Psycho Mantis volverá a despertar a Meryl para que te ataque, pero tranquilo. Vuelve a arrojarla al suelo cuatro veces más y no tendrás que volver a ocuparte de ella.

Tras eso, sólo te quedará volver a usar la técnica de esquivar los objetos y dispararle cuando se pare para acabar con él.

No pierdas de vista, eso sí, tu barra de vida, y utiliza una ración cuando te veas muy tocado.

Cuando derrotes a este enemigo, Meryl volverá a ser ella misma y además ganarás un nivel.



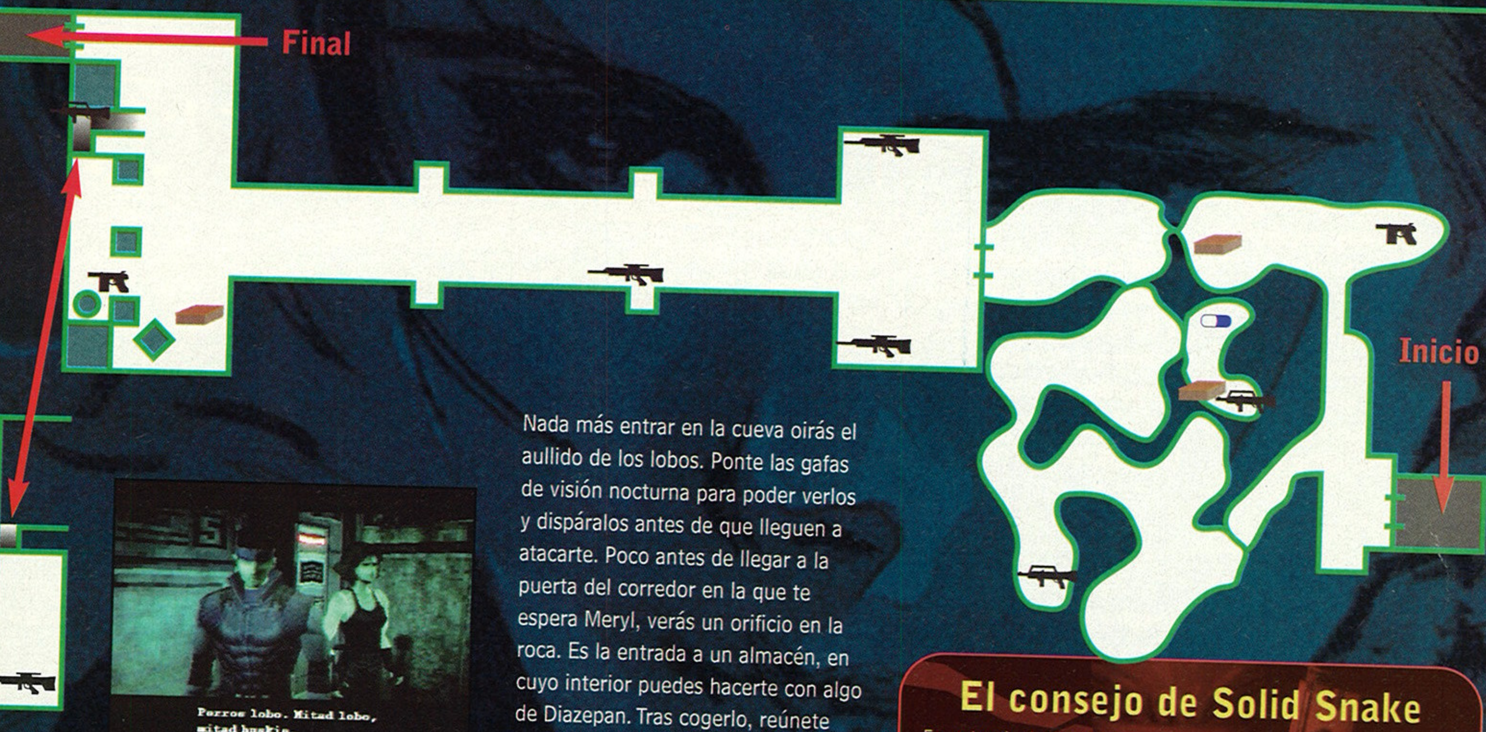




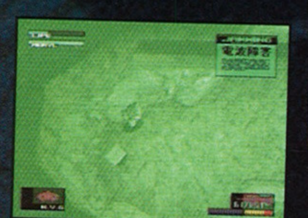
El consejo de Solid Snake

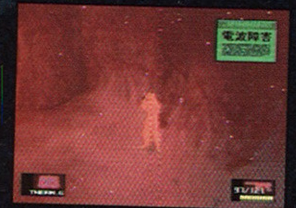
Aprovecha cuando la pantalla esté en negro para cambiar el pad al puerto dos de la consola. Si no lo haces, Psycho Mantis leerá tu mente y sabrá tus movimientos antes de que puedas hacerlos, por lo que esquivará sin problemas tus disparos. Si aún así no puedes vencerle, habla con Campbell que te dirá que destruyas las dos estatuas de la habitación.

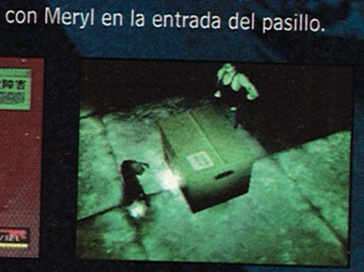
LA CUEVA



Nada más entrar en la cueva oirás el aullido de los lobos. Ponte las gafas de visión nocturna para poder verlos y dispáralos antes de que lleguen a atacarte. Poco antes de llegar a la puerta del corredor en la que te espera Meryl, verás un orificio en la roca. Es la entrada a un almacén, en cuyo interior puedes hacerte con algo de Diazepan. Tras cogerlo, reúnete con Meryl en la entrada del pasillo.







El consejo de Solid Snake

En este nivel, Meryl es seguida por un cachorro de lobo que ha quedado "prendado" de sus encantos. Si la pegas un puñetazo en su presencia, el lobezno saltará a defenderla. Cuando lo haga, ocúltate rápidamente bajo una caja. El cachorro no podrá morderte, y se contentará con orinarse en la caja. Al hacerlo, dejará su olor impregnado, por lo que si te ocultas en su interior, los lobos no te atacarán en tus desplazamientos por el nivel.

MANO A MANO CONTRA: SNIPER WOLF



Al pasar al pasillo que da a las torres de comunicación, Sniper Wolf disparará a Meryl hiriéndola de gravedad.

Para poder enfrentarte a esta letal kurda, tendrás que hacerte con un rifle de francotirador. Si hablas con Otacon, te dirá que hay un PSG-1 en la armería. Tendrás que irte allí a por él.

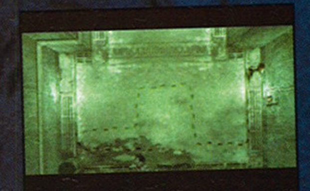
En tu camino, el principal problema con el que te encontrarás será con el cañón helado, que ahora tiene muchas más minas, cámaras de vigilancia y ametralladoras. Pasa lo más pegado que puedas a la pared, aprovechando los puntos ciegos de las cámaras, y no tendrás muchos problemas para evitarlas. En caso de que se te resista, siempre puedes utilizar unas granadas chaff. Ya con el PSG-1 en tu poder, vuelve al pasillo y equípate con él para luchar contra Sniper Wolf.

Ésta se encuentra en el piso de arriba y suele ocultarse tras una columna. Cuando la encuentres, toma Diazepan para no temblar, y dispara antes que ella.

Coge todos los items y salva la partida antes de dirigirte a la entrada de la torre.

El consejo de Solid Snake

Una vez hayas acabado con Sniper Wolf, apunta a cualquiera de las muchas ratas que se pasean por las vigas del pasillo que da a la torre. Recibirás un mensaje de Campbell bastante gracioso.









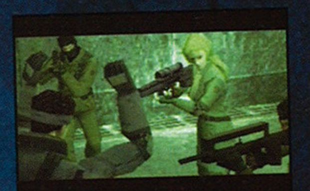


LA SALA DE TORTURA

Este es el momento clave del juego. Dependiendo de tu actuación, accederás a un final u otro. Si aguantas la tortura salvarás a Meryl, y escaparás de la base con ella. Si por el contrario sucumbes, Meryl morirá y huirás con Otacon.

Resistir la tortura implica aguantar dos sesiones del "electrizante" interrogatorio de Revolver Ocelot. En cada una de esas sesiones, te obsequiará con cuatro descargas de alto voltaje que te quitarán vida. La única manera que tienes de recuperarla es golpear rápidamente el botón circulo. Entre las dos sesiones te llevarán a una celda por la que se pasará Otacon para darte algo de comer. Tras el segundo interrogatorio, tiéndete en el suelo y utiliza el ketchup para fingir que es sangre. Cuando el guardia entre a investigar, levántate y rómpele el cuello.

Ya sólo te queda pasar a la sala de tortura, con cuidado de la cámara, eso sí, y recoger tus cosas que están guardadas en un paquete.



El consejo de Solid Snake

Otra manera de escapar de la celda es ocultándote debajo de la cama. Al no verte, el guardia entrará a ver como te has fugado. De cualquier manera, escápate antes de la tercera sesión de tortura, ya que es imposible pasarla sin rendirse.



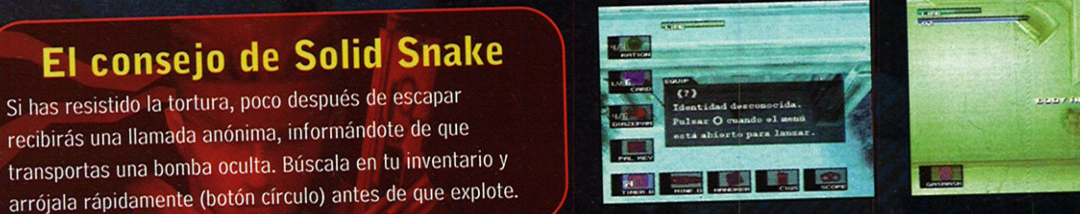


LA VUELTA AL PASILLO

Al salir de la celda, estarás al lado del bloque de celdas en el que te encontraste por primera vez con el Darpa Chief y con Meryl. Tu objetivo es volver al pasillo en el que te enfrentaste a Sniper Wolf, pero ya que tienes que volver a recorrerte toda la base, tómate tu tiempo para recoger todos los objetos a los que antes no pudiste acceder. No los necesitas para acabarte el juego, pero al menos hay un par que deberías coger: la cámara y el chaleco antibalas.

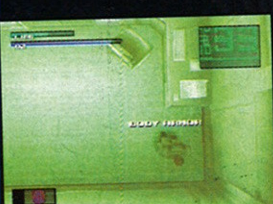
La primera se encuentra volando un muro que hay en el pasillo que lleva a la habitación en la que te enfrentaste a Revolver Ocelot (mira el mapa de la armería). El chaleco se encuentra en una habitación lateral del pasillo con gas que llevaba a la prisión de Otacon.

Con esos dos objetos en tu poder, ya puedes dirigirte a la torre A.



El consejo de Solid Snake

Si has resistido la tortura, poco después de escapar recibirás una llamada anónima, informándote de que transportas una bomba oculta. Búscala en tu inventario y arrójala rápidamente (botón círculo) antes de que explote.





LA TORRE DE COMUNICACIÓN A

Antes de nada, graba la partida ya que te espera una de las partes más difíciles de todo el juego.

Al cruzar la puerta sonará una alarma que atraerá un montón de guardias. Ármate con el FAMAS, ponte el chaleco antibalas, recoge todos los objetos (no te olvides de la cuerda) y empieza a correr escaleras arriba lo más deprisa que puedas.

Dispara a todos los guardias que te encuentres, dándote la vuelta de vez en cuando para acabar con los que te sigan. Acabarás llegando a una puerta de nivel 6 imposible de abrir, por lo que Otacon te dirá que la única manera de cruzar a la otra torre es por el techo.

Tras otro tramo ascendente acabarás llegando al techo. Lamentablemente, allí te encontrarás con el Hind pilotado por Liquid Snake, que, sin que puedas evitarlo, destruirá el acceso a la torre B, lo que te obligará a descender por la fachada haciendo rapper.

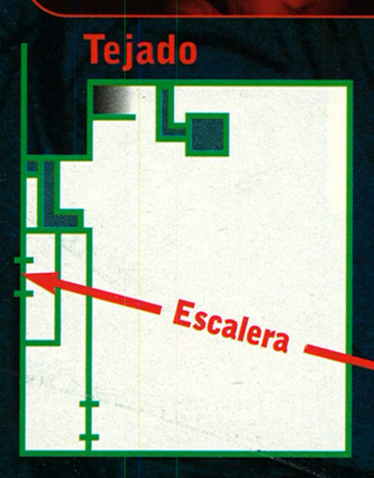




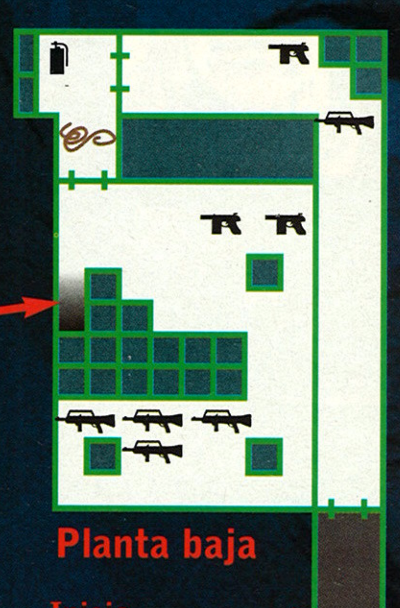


El consejo de Solid Snake

Cuando veas que en el cargador te queda poca munición, no lo dudes y recarga rápidamente pulsando dos veces seguidas el botón R1.







CAMINO DE LA TORRE B

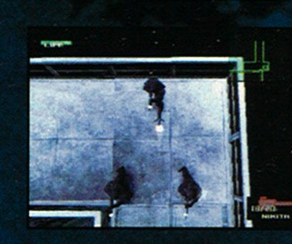
Desciende en zig-zag para esquivar el fuego del Hind, hasta que llegues a la plataforma que da a la puerta que no pudiste abrir antes.

Una vez en ella no avances, ya que hay varios soldados esperándote. Acaba con ellos con el misil Nikita o con el rifle PSG-1.

Después avanza hasta la torre y recoge el misil Stinger que verás allí. Si desciendes, acabarás llegando hasta un ascensor que no funciona, y hasta unas escaleras destruidas, por lo que no te quedará más remedio que subir y enfrentarte a Liquid.

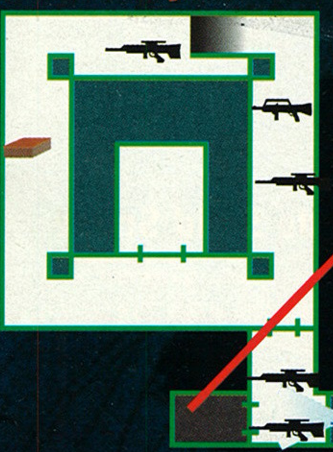
Por el camino encontrarás con cuatro emplazamientos con ametralladoras y cámaras de vigilancia. Si no quieres tener problemas con ellas, utiliza las granadas chaff.

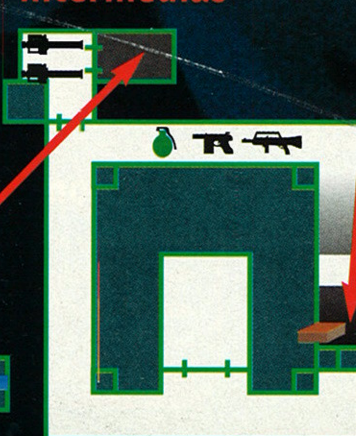
Antes de salir al tejado, graba la partida.

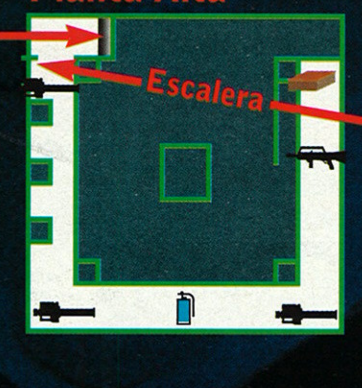


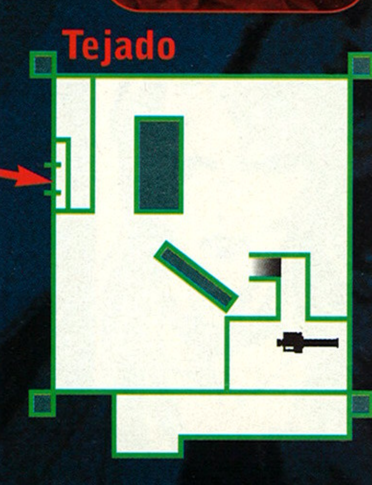
El consejo de Solid Snake

Para asegurarte de que todos los centinelas de la plataforma han muerto, espera a que deje de oirse la música y que vuelva a soplar el viento.









MANO A MANO CONTRA: LIQUID SNAKE



Este primer enfrentamiento contra Liquid es muy fácil, ya que sus movimientos son fáciles de predecir.

Cuando el Hind te dispare, ocúltate detrás de un edificio. Cuando cese el fuego, asómate y dispárale con el Stinger. La estructura central es idónea para hacer esto. Cuando tenga la vida a la mitad, se retirará para dispararte un misil. Colócate en el extremo opuesto de la torre y no tendrás problemas para esquivarle. Ya sólo te quedará esperar a que se vuelva a acercar para volver a dispararle con el Stinger.





El consejo de Solid Snake

El Stinger tiene sistemas de seguimiento, por lo que tras dispararlo debes procurar esconderte rápidamente, antes de que Liquid te dispare a ti.





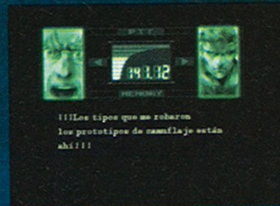






EL ASCENSOR







Tras la explosión, Otacon llamará por radio y te dirá que ha reparado el ascensor. Retrocede hasta llegar a él, teniendo cuidado eso sí con las cámaras de vigilancia.

Ya una vez en su interior, presiona el botón de la primera planta. En ese momento recibirás una nueva llamada de Otacon informándote de que han desaparecido cuatro dispositivos de camuflaje óptico iguales al que él usa. Muy pronto descubrirás que los han cogido cuatro guardias que están ocultos contigo en el ascensor.

Utiliza el rifle FAMAS o las cargas de C4 para eliminarlos.

Una vez despachados, sal del ascensor y dirígete hacia el exterior de la torre recogiendo todos los objetos que veas, sobre todo la munición para el PSG-1.

El consejo de Solid Snake

Si te equipas con las gafas de visión térmica, podrás encargarte de los guardias muy fácilmente.

MANO A MANO CONTRA: SNIPER WOLF (II)



Tras dar unos pocos pasos por el exterior, te dispararán, momento que aprovechará Otacon para llamar por radio.

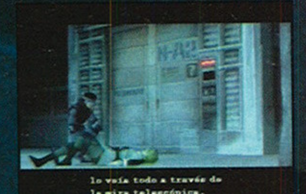
Tras la la conversación, te tendrás que enfrentar de nuevo a Sniper Wolf. Utiliza el PSG-1 y dispárala antes de que ella haga lo propio contigo. Su escondite favorito son los árboles que se encuentran por la zona norte.

Tras la lucha, camina hacia el norte y disfruta de la emotiva animación en la que Snake asiste a Sniper Wolf en su última hora.

Cuando la escena termine, recoge todos los objetos que pueblan la zona, y desciende por las escaleras hacia el hangar de Metal Gear y hacia el disco dos.







El consejo de Solid Snake

Vuelve a usar el Diazepan para disparar sin temblar. Si te quedas sin balas, hay más al oeste y al este del escenario, aunque también puedes emplear los misiles Nikita en lugar del PSG-1 para acabar con Sniper Wolf. Si andas bajo de energía, coge la ración que hay en la esquina sudeste.

PRIMER NIVEL DEL HANGAR

Ve al norte y luego al oeste hasta la pasarela. Coge las granadas chaff, elimina al centinela que ronda por la zona con el SOCOM, y pasa por la pasarela hacia el sur. De este modo llegarás al muro oeste.

Pégate a él y avanza por la cornisa para llegar hasta la siguiente pasarela, pero con cuidado de que la máquina que hay no te tire al foso de metal fundido. Agáchate cuando se te acerque, y sigue moviéndote cuando pase.

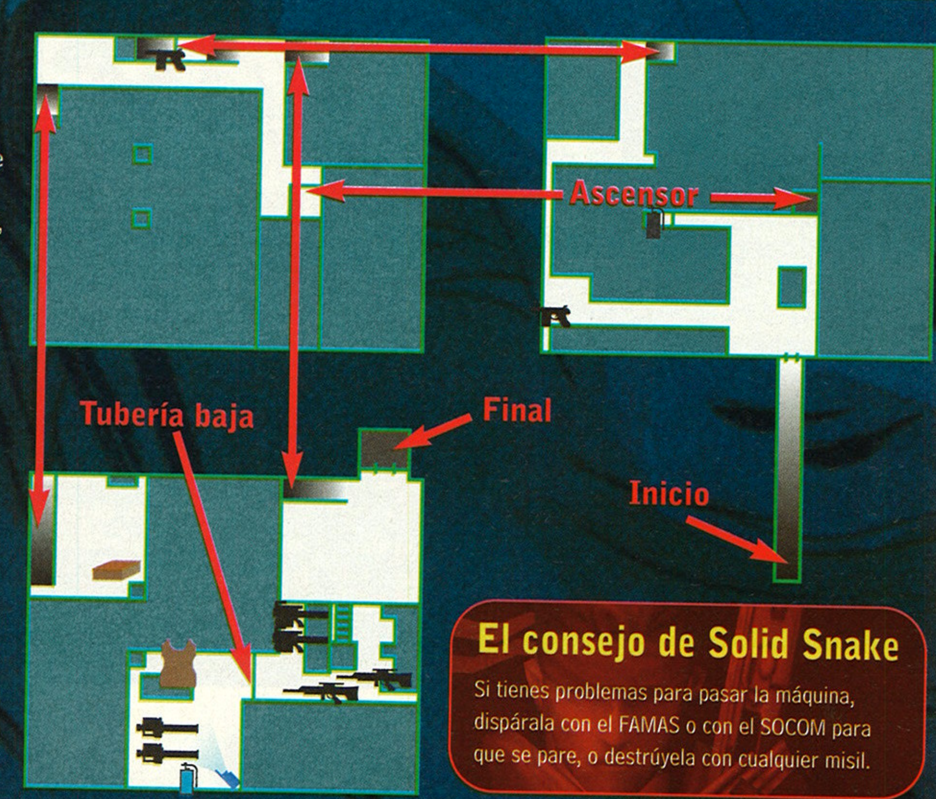
Una vez en el otro extremo, baja por las escaleras. Fíjate en la sala de calderas, ya que tendrás que volver a ella más adelante.

Métete por la puerta, y desciende por la plataforma elevadora. Prepárate para enfrentarte a tres guardias bastante durillos, que te atacarán en cuanto comience a moverse la plataforma.

Si tienes problemas para librarte de ellos, no intentes dispararles, y trata en su lugar de empujarlos fuera de la plataforma para que se caigan al vacío.







El consejo de Solid Snake

Si tienes problemas para pasar la máquina, dispárala con el FAMAS o con el SOCOM para que se pare, o destrúyela con cualquier misil.

SEGUNDO NIVEL DEL HANGAR

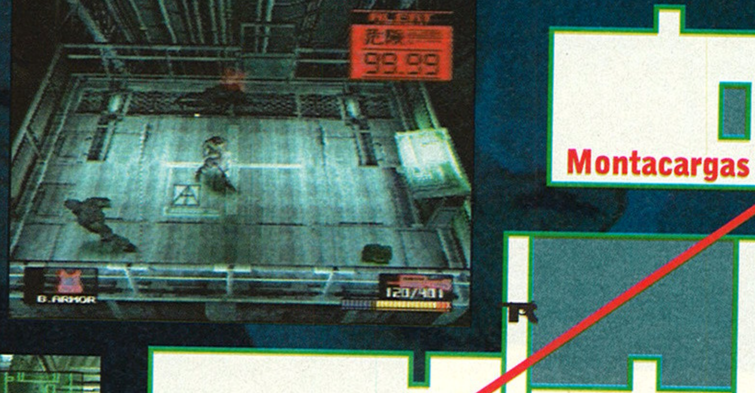
Tras salir de la plataforma, ponte las gafas de visión térmica para poder ver las minas que hay en la siguiente habitación. Arroja una granada chaff para neutralizar los sistemas de vigilancia, y arrástrate hasta el segundo ascensor para que no exploten las minas, recogiéndolas de paso.

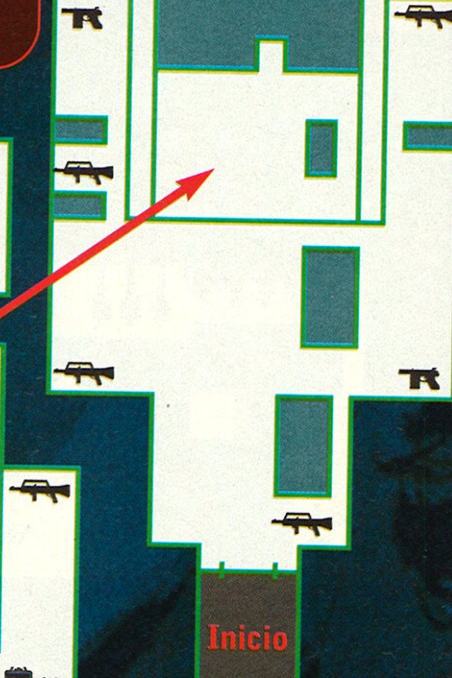
Entra rápidamente en la segunda plataforma, y desciende al tercer nivel del Hangar. Si no te da tiempo, tira otra granada chaff.

El consejo de Solid Snake

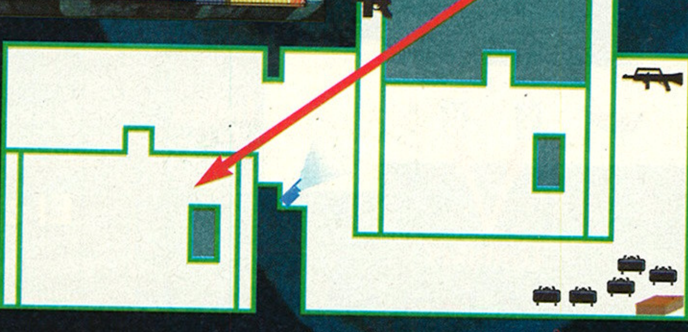
Dispara a los cuervos, y disfrutarás de otra de las llamadas graciosas de Campbell.











MANO A MANO CONTRA: VULCAN RAVEN (II)

Este lugar está completamente helado, por lo que no te detengas mucho o se te congelarán las raciones.

Recoge los objetos y métete por la puerta. Te encontrarás con una enorme cámara frigorífica llena de cuervos dando vueltas alrededor de un viejo amigo: Vulcan Raven.

Una mala noticia: Raven desea matarte, y ahora tiene una enorme ametralladora que maneja a la perfección. Quítate de en medio en cuanto termine la animación.

Raven sólo puede atacarte de frente, así que procura situarte siempre a su espalda. Lo mejor que puedes hacer es alejarte de él y atacarle con los misiles Nikita, guiándolos para que le acierten por la espalda (si se los encuentra de frente los hará explotar).

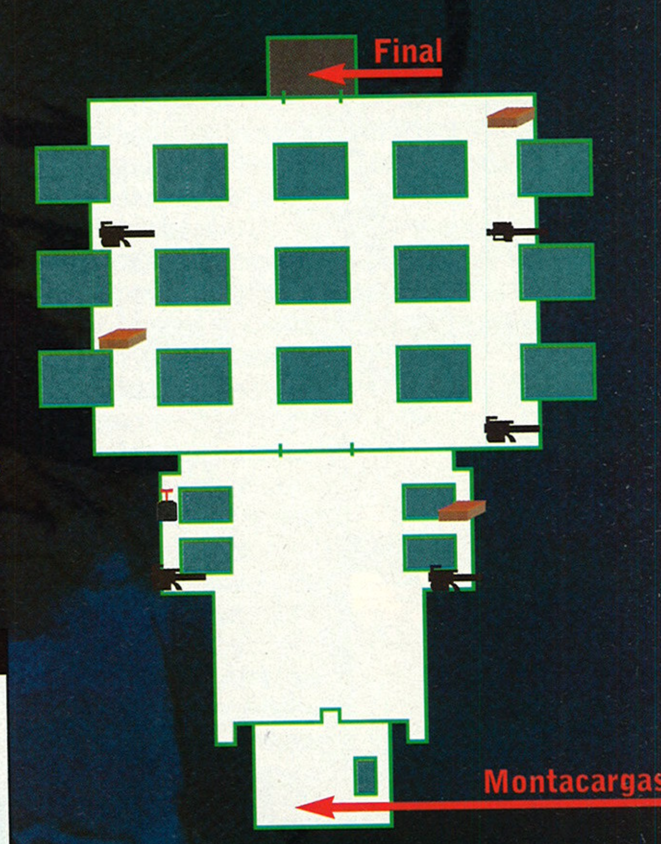
Si se te acerca demasiado, planta delante de él una carga de C4 o una mina.





Cuando lo hayas dejado más o menos a la mitad la barra de vida, comenzará a moverse más rápido y a disparar a los contenedores para bloquearte varios caminos.

Ah, otra mala noticia: ya no le afectan las minas, así que no te molestes en plantarlas. En lugar de eso, sigue atacándole con los Nikita.



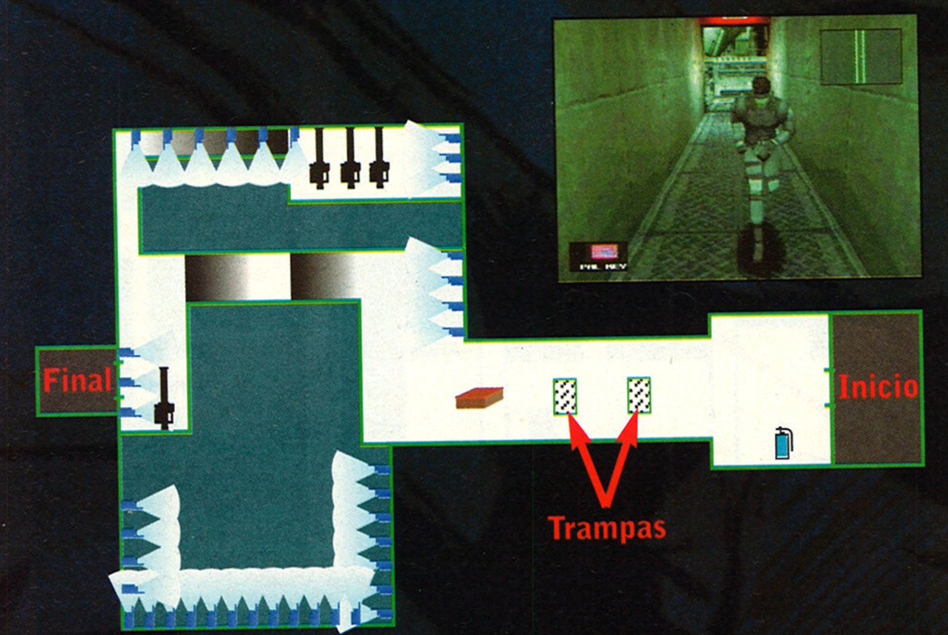




El consejo de Solid Snake

Cuando utilices las minas, golpea los contenedores para hacer ruido y atraer de este modo a Vulcan Raven.

TERCER NIVEL DEL HANGAR







Tras alucinar con la animación de la muerte de Vulcan Raven, continúa tu avance hacia el norte.

Utiliza una granada en el pasillo de las cámaras para neutralizarlas, y teniendo mucho cuidado con las dos trampillas que hay en el suelo, entra al hangar de Rex.

El consejo de Solid Snake

Ponte las gafas térmicas para poder ver con claridad donde se encuentran las trampas del pasillo.

HANGAR DE METAL GEAR

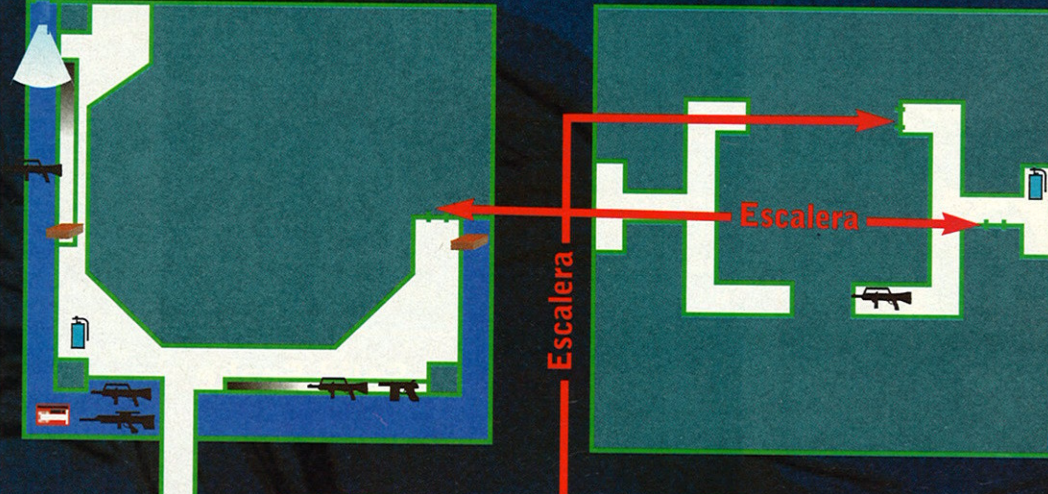
Baja las escaleras hacia el norte y tras la animación continúa en esa dirección.

En la bifurcación, toma el camino de la izquierda, coge las granadas chaff y luego ve al norte y baja las escaleras para coger una ración. Si entras en las aguas residuales, equipa las gafas de visión térmica y mira a ver si hay algún objeto.

Vuelve a subir y colócate de nuevo frente a Metal Gear. Ve subiendo por las distintas escaleras hasta llegar a lo alto de Metal Gear. Entre tramo y tramo irás recibiendo llamadas de Otacon.

Ya en lo alto de Rex, acaba con el centinela que verás y acércate a la sala de operaciones. En su interior verás a Revolver Ocelot y a Liquid Snake. Tras la charla, Otacon te explicará como utilizar la tarjeta PAL. Lamentablemente, ésta se te caerá al agua tras la animación, por lo que tendrás que ir a buscarla.

Cuando suene la alarma, mata a los guardias y desciende hasta abajo del todo. Métete en las aguas residuales a buscar la tarjeta PAL (ten cuidado porque puedes llevarte una bomba por delante: si esto ocurre pulsa L2 y sin soltarlo presiona círculo). Ya con la llave en tu poder, vuelve a la sala de control, neutraliza las cámaras, y utiliza la tarjeta PAL en el portátil con el mismo símbolo.



Inicio







El consejo de Solid Snake

Cuando busques en el río la tarjeta, ponte las gafas térmicas para descubrir los objetos rápidamente.
En ocasiones, verás que una rata ha cogido la tarjeta, por lo que tendrás que dispararla para recuperarla.



ENFRIAR Y CALENTAR LA TARJETA PAL

Ahora las cosas se complican un poco: tienes que lograr que la tarjeta PAL cambie de forma, y esto se consigue alterando la temperatura de la sala donde te encuentras.

Con la temperatura actual la tarjeta mostrará un símbolo amarillo (C). En una sala con temperatura baja el símbolo es azul (W). Y en una habitación con temperatura sea alta obtendrás el símbolo rojo (Z).

Para conseguir el símbolo azul regresa a la cámara frigorífica donde peleaste contra Vulcan Raven o a la zona nevada del exterior. Permanece en cualquiera de ellas un par de minutos, y el color de la tarjeta cambiará automáticamente.

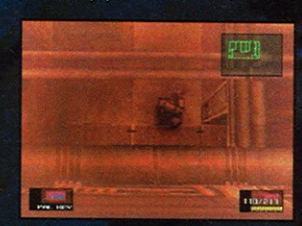
Vuelve a la sala de control e inserta la segunda tarjeta en el ordenador correspondiente. Ahora regresa hasta el primer nivel del hangar, y entra en la sala de calderas. Permanece allí otro par de minutos, y el color de la tarjeta cambiará a rojo. Vuelve de nuevo a la sala de control e introduce la tarjeta en el ordenador de la derecha.

Alucina con las revelaciones de la escena cinemática, y cuando suene la alarma mantén la calma y ponte rápidamente la mascara de antigás.

Llama a Otacon a la frecuencia 141.12, y espera a que te llame para informarte de que ha desconectado el sistema de seguridad. Se abrirá la puerta y al salir verás a Liquid corriendo hacia Metal Gear. Coge la ración que hay cerca de ti y síguelo.

Tras la animación estarás frente a frente con Metal Gear, siendo el momento idóneo para guardar la partida y ponerte a rezar.





MANO A MANO CONTRA: METAL GEAR REX



Obviamente, este es el enemigo más duro del juego. Su único punto débil es el disco del radar que tiene en el hombro izquierdo.

La táctica a seguir es la siguiente: equipa la granada chaff, y cuando los sistemas de vigilancia de Rex estén inutilizados, corre entre sus piernas para colocarte a su espaldas. Una vez allí, equípate con el misil Stinger, espera a a tener un blanco claro del disco y dispárale rápidamente.

Antes de que Rex se gire hacia ti, vuelve a equiparte con la granada chaff y repite todo el proceso.

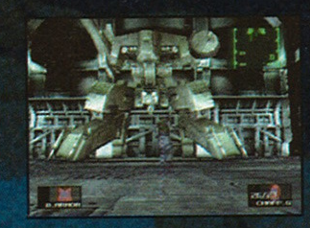
Una vez hayas destruido el disco, Liquid no tendrá más remedio que abrir la cabina de Rex. Cuando eso ocurra, sigue utilizando la misma táctica de antes, con la salvedad de que tendrás que apuntar a la cabina en lugar de al hombro, y que la granada que tendrás que utilizar es la aturdidora, porque entonces será el propio Liquid quien te rastree.





Los consejos de Solid Snake

Procura no ponerte muy cerca de la pierna derecha de Rex cuando pases entre ellas, ya que correrás el riesgo de que te pisotee. Una manera de eliminar a Rex sin granadas es colocarse todo el rato a sus espaldas para que no te encuentre. Tras unos momentos, Metal Gear se quedará parado, lo que te permitirá apuntar tranquilamente a la cabina. Repite esta operación hasta exterminar a Rex.





MANO A MANO CONTRA: LIQUID SNAKE(II)



Tras la animación, verás algo que te dará fuerzas para continuar: ¡Meryl sigue viva! O al menos eso parece (depende de si pasaste la tortura o no).

Liquid te liberará y te retará a un combate hombre a hombre, sin armas. Para hacerlo más interesante, colocará una bomba con temporizador junto a Meryl, fijando el reloj para que explote a los tres minutos



Como no tendrás ningún arma ni objeto en el inventario, sólo podrás pelear con puñetazos y patadas (botón círculo).

La mejor estrategia que puedes utilizar contra Liquid es acercarte a él, soltarle un combo puñetazo, puñetazo, patada, y ponerte lejos de su alcance. No te acerques al borde de la plataforma, ya que puedes caerte fuera (bueno, en realidad te quedas colgando del borde y puedes volver a subir, pero pierdes un montón de tiempo).

Cuando su barra de vida esté por la mitad, empezará a usar su ataque más potente: la embestida. Céntrate entonces únicamente en esquivar estos ataques, ya que quitan mucha vida. Además, cuando los falla queda aturdido varios segundos, que puedes utilizar para "cascarle" de lo lindo.





LA HISTORIA TERMINA





El juego tiene dos finales, tal y como ya te habíamos adelantado. Si resististe a la tortura de Revolver Ocelot, obtendrás el mejor final posible; pero si por el contrario no fuiste lo suficientemente duro y elegiste rendirte, las cosas no saldrán igual de bien.

De cualquier manera, independientemente del final y de con quien escapes de la base, aún te queda una emocionante huida para terminar el juego, con un último enfrentamiento frente a tu némesis: Liquid Snake.

ESCENA DE LA PERSECUCIÓN

Ve a la derecha atravesando la puerta, cogiendo antes de salir la ración. Luego vete hacia la izquierda. Sonará la alarma, apareciendo tres guardias en tu camino. Lucha con ellos a puñetazos y patadas mientras tu acompañante intenta arrancar el jeep. Cuando lo consiga, súbete a él y comienza a utilizar el arma (no te preocupes de la munición, es ilimitada).

Dispara sobre el barril para que explote, despejando así el camino. Algo más adelante, el jeep se detendrá frente a una barricada. Vuélala disparando a los barriles que hay enfrente de ella.

Pasa la segunda barricada de igual modo. Dispara a los tres guardias y sigue adelante. Poco después verás otro jeep aproximándose por la espalda ¡¡Es Liquid Snake!!

Cielos, ¿Es que este hombre no se muere nunca? Liquid intentará seguirte y chocarse contra el jeep. Dispárale lo más rápido que puedas, evitando perderle de vista cuando la cámara cambie de ángulo.

Tras unos angustiosos instantes de persecución, tu conductor te avisará que hay un acantilado delante, momento que Liquid aprovechará para acelerar su coche y detenerlo súbitamente delante del tuyo, haciendo que los dos vehículos choquen y caigan cada uno por su lado en un espectacular final ¿Qué ocurrirá?

Según el final que hayas elegido, podrás ver como Meryl le da a Snake una cartuchera o bien como Otacon le da el traje de camuflaje. ¡Enhorabuena! Acabas de terminar el mejor juego que jamás se haya visto en PlayStation.





Los consejos de Solid Snake

Cuando dispares desde el jeep, usa el botón de vista en primera persona. Es mucho más fácil acertar así.

CONSEJOS Y DETALLES CURIOSOS

Raciones contra pistolas
Cuando te enfrentes a un jefe, ten seleccionada siempre las raciones. Si tu nivel de vida baja la ración se usará automáticamente.



Cuidado con las minas
Ten cuidado cuando uses las gafas de visión térmica para detectar minas, porque sólo detectan su posición, pero no su radio de acción. Si vas a intentar cogerlas, asegúrate de agacharte a una distancia prudencial. Si puedes usar el detector en vez de las gafas, hazlo.



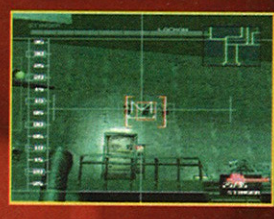
¡Hay que frío!
No permanezcas demasiado tiempo en las zonas frías (la nieve o la cámara frigorífica de Vulcan Raven). Tus raciones se congelarán y no podrás usarlas.
Si se congelan tendrás que ir a un área más caliente y esperar hasta que se descongelen.



Toma del Frasco
Puedes destrozar cámaras usando explosivos C4 o misiles Stinger.

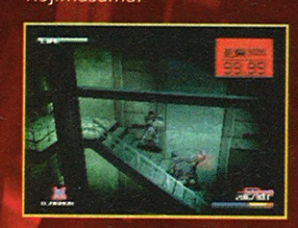
El orden importa
Acaba el juego primero con Otacon y luego con Meryl, porque el traje de camuflaje es más útil que la cartuchera. Con él acabarás el juego por segunda vez mucho más deprisa.

El camuflaje es muy útil. Puede atravesar incluso trampas infrarrojas. Si usas el camuflaje y tocas a un enemigo el enemigo no te verá. sólo se sentirá confundido.



¡Desenfunda Forastero!
Cuando disparas al enemigo usando el SOCOM o el FAMAS, a veces Snake se detiene a recargar el arma. Esto es muy molesto porque el enemigo te localiza mientras recargas. Para solucionarlo, presiona el botón R1 dos veces para soltar y coger tu arma que estará recargada. Haz esto antes de disparar a un enemigo. Este método es muy útil en el modo Gun Shooting y en el modo Survival del entrenamiento.

¡Tiembla canalla!
Si estás usando un Dual Shock, eres un jugador afortunado. Puedes sentir la vibración en todas partes y sacar partido de ello, como por ejemplo, cuando la alarma se apaga, cuando ahogas al enemigo hasta que muere, etc.
Puedes incluso sentir la vibración en medio de una animación. ¡Gracias, Kojimasama!



La segunda oportunidad
Si no lograste pillar a Meryl sin pantalones en los servicios, la próxima vez que juegues a *Metal Gear Solid*, haz lo siguiente. Antes de llegar a la celda en la que se encuentra el Darpa Chieff, mira por la rejilla que da a la celda de Meryl. La verás haciendo gimnasia. Sal del túnel y vuelve a entrar. Cada vez que mires por ella habrá cambiado de postura, hasta que llegará un momento en el que se quitará los pantalones¡



¡Roja que te quiero roja!
Si quieres sonrojar a Meryl, sólo tienes que mirarla fijamente un rato (botón de vista subjetiva). Verás como se pone como un tómate, al tiempo que te "pide amablemente!" que la dejes de mirar así.



Street Fighter Alpha 3

Aprende a dominarlo a tope

Estamos ante el que es, sin ninguna duda, el mejor arcade de lucha 2D que podemos encontrar para nuestra PlayStation. No sólo tiene un número de luchadores elevadísimo, sino que además presenta una enorme variedad de modos de juego que permiten múltiples combinaciones de ataque. Todo ello, por supuesto, con la garantía de jugabilidad de Capcom. Se trata de un juego del que merece la pena conocer todos sus secretos.

SÍMBOLOS Y ABREVIATURAS

A lo largo de estas páginas encontraréis todos los movimientos que podéis ejecutar en *SFA3*. Para evitar que esta guía sea demasiado extensa y complicada hemos abreviado algunas expresiones que a continuación os indicamos:

DIRECCIONES:

↖: Salto atrás.
⬆: Salto arriba.
↗: Salto adelante.
⬅: Retroceder (bloqueo).
N: Neutral.
➡: Avanzar.
↙: Agachado atrás (bloqueo bajo).
⬇: Agachado.
↘: Agachado delante.

Cuando cualquiera de estas direcciones aparezca como una flecha hueca (⇗), significa que debes mantener presionada unos segundos esa dirección.

BOTONES:

LP, MP, HP: Puño débil, Puño medio, Puño fuerte.
LK, MK, HK: Patada débil, Patada media, Patada fuerte.
PP / PPP: pulsa al mismo tiempo dos/tres puños.
KK / KKK: pulsa al mismo tiempo dos/tres patadas.

(AIRE): Los movimientos a los que acompañe este paréntesis se pueden ejecutar también en el aire, por ejemplo, durante un salto.

TUMBADO: Estos golpes sólo se pueden ejecutar cuando el oponente nos ha tirado al suelo. Debes ejecutarlos mientras estás tumbado, ya que sólo tendrán efecto mientras el luchador se levanta.

+: Las acciones que figuran a ambos lados del signo deben ser ejecutadas al mismo tiempo.

SECUENCIAS CON LA CRUCETA:

⬇ ↘ ➡ / ⬅ ↙ ⬇ / ⬅ ↙ ⬇ ↘ ➡ /
➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅: Ejecuta con el pad estas secuencias de direcciones. Se utilizan, junto con otro/s botones, para realizar los ataques especiales. Por ejemplo, para realizar del Hado Ken de Ryu debes comenzar pulsando ⬇, y sin soltar, seguir en orden las direcciones ↘ y ➡. Cuando pulses ➡ tendrás que pulsar el botón que corresponda.

360: ➡ ↘ ⬇ ↙ ⬅ ↖ ⬆ ↗ ➡ es decir, realiza una secuencia con el pad que pase, en riguroso orden, por todas las direcciones posibles de la cruceta. La secuencia tiene que ser continua, así que no te pares porque sino no funcionará.

720: ejecuta dos veces la secuencia 360, es decir, da dos vueltas completas con el pad pasando por todas las direcciones siguiendo, por ejemplo, el orden que os hemos indicado en el caso anterior.

MOVIMIENTOS BÁSICOS:

a continuación os ofrecemos un listado de acciones básicas que todos los luchadores pueden realizar. Recordad que dependiendo del Ism que estéis utilizando, algunos de estos movimientos no los podréis ejecutar.

Bloquear:
Presiona ⬅ ó ↙ (aire)

Recuperación:
Pulsa **KK** mientras caes al suelo después de ser golpeado.

Recuperación en el aire:
pulsa ⬅ ó ⬇ + **PP** cuando un golpe te levante del suelo.

Provocar:
Pulsa ⬅ ó ➡ + **Select**

Llave:
Cerca del rival ⬅ ó ➡ + **PP** o **KK** (aire)

Tech Hit:
Cuando el rival te haga una llave, pulsa ➡ + **PP** ó ➡ + **KK** para reducir los daños.

Reducción de daños:
Pulsa cualquier dirección + **P** ó **K** en el momento de ser golpeado.

Protección:
Pulsa ⬅ ó ↙ ante un ataque. El daño que produzca el golpe reducirá tu barra de protección.

Counter:
Golpea al rival mientras está lanzando un ataque

Alpha Counter:
mientras bloqueas, pulsa ➡ + **P** + **K** de la misma fuerza (no se puede hacer en el aire). En A-ism requiere 1 nivel en la barra de especiales, mientras que en V-ism requiere el 50% de la barra, sin olvidar que es imprescindible tener como mínimo una sección de la barra de protección. Existen varios ataques que pueden ser Alpha Counters dependiendo del sistema en que te encuentres.

Custom Combo:
Pulsa al mismo tiempo un puño y una patada **P** + **K** de la misma fuerza (aire) para comenzarlo.

Reversal:
Ejecuta un golpe especial mientras te levantas del suelo.

LOS TRES SISTEMAS DE LUCHA: X-ISM, A-ISM Y V-ISM

Después de seleccionar al luchador, se nos ofrecerá la posibilidad de escoger el sistema con el que queremos que luche. Cada sistema presenta sus pros y sus contras y una serie de movimientos exclusivos. A grandes rasgos, esto es lo que ofrece cada sistema:

X-ism:
En este sistema contamos con una barra de especiales con capacidad para un único ataque llamado Super Combo. Todos los personajes disponen de un Super Combo (SC), pudiendo ejecutarlo en cualquier momento siempre y cuando la barra esté completa. Una vez ejecutado, tendremos que esperar a que la barra se rellene para poder realizar otro Super Combo

A-ism:
en este sistema contamos con una barra dividida en tres niveles, pudiendo ejecutar Super Combos que utilicen, uno, dos o tres niveles de la barra. De este modo, si al ejecutar un especial pulsamos el botón **LP** ó **LK**, ejecutaremos un especial de nivel 1, mientras que si pulsamos **MP** ó **MK**, ejecutaremos uno de nivel 2. Si al ejecutar un especial pulsamos **HP** ó **HK** ejecutaremos un especial de nivel 3, el más potente de todos, aunque nuestra barra de especiales quedará completamente vacía.
El tiempo que tarda la barra en completarse es ligeramente superior al tiempo que tarda en el sistema X-ism. Todos los personajes disponen, al menos, de dos Super Combos en el sistema A-ism.

V-ism:
Este sistema presenta una barra dividida en porcentajes, con la que podremos realizar los denominados Custom Combos. Estos Custom Combos nos permitirán crear libremente cadenas de ataques durante un tiempo limitado o hasta que el rival nos golpee. Los Custom Combos se activan pulsando un puño y una patada de la misma fuerza, es decir, **LP** + **LK**, **MP** + **MK** ó **HP**+ **HK**. Dependiendo que dos botones pulsemos la duración del Combo será mayor o menor. La barra se recupera mucho más rápido que en los dos sistemas anteriores.

Estas son las habilidades que vuestro luchador podrá utilizar dependiendo del Ism que hayáis escogido:

Habilidad	X-ISM	A-ISM	V-ISM
Bloqueo en el aire	No	Sí	Sí
Recuperación	No	Sí	Sí
Recuperación en el aire	Sí	Sí	Sí
Provocaciones	Sólo Dan	Sí	Sí
Poder de protección	Alto	Varía	Varía
Velocidad de la barra	Baja	Normal	Rápida
Niveles disponibles	1	3	2
Porcentaje de daños	x1.2	x1.0	x0.8
Porcentajes de defensa	x0.8	x1.0	x1.0



ADON

XAV Rising Jaguar:
→ ↓ ↘ + K
AV Jaguar Kick: ← ↓ ↙ + K
X Jaguar Kick: En salto, pulsa **K**.
XAV Jaguar Tooth:
→ ↘ ↓ ↙ ← + K
XAV Jaguar Crunch: → + MP
V Jutting Kick: ← + HK
XA Jaguar Varied Assault:
↓ ↘ → ↓ ↘ + P
XA Jaguar Thousand:
pulsa **P** durante Jaguar Varied Assault.
XA Jaguar Assassin:
pulsa **K** durante Jaguar Varied Assault.
A Jaguar Revolver:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + K
Alpha Counter (A-ism):
Rising Jaguar con **HK**
Alpha Counter (V-ism):
Jaguar Assassin
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP** ó **KK**

Nota: En el sistema A-ism sólo podrás ejecutar los golpes Jaguar Thousand y Jaguar Assassin si antes has realizado el ataque Jaguar Assault en el nivel 3.

BALROG

XAV Dash Straight: ⇦ → + P
XAV Dash Upper: ⇦ → + K
AV Dash Ground Straight:
⇦ ↘ + P
AV Dash Ground Upper:
⇦ ↘ + K
V Buffalo Head: ⇩ ↑ + P
A Buffalo Head: Tumbado, ⇩ ↑ + P
XAV Turn Punch: PPP ó **KKK**
XA Crazy Buffalo:
⇦ → ← → + P ó K
A Crazy Buffalo:
⇦ → ← → + P
Alpha Counter (A-ism):
Buffalo Head con **LP**.
A Gigaton Blow:
⇦ → ← → + **K** con la barra de especiales en el nivel 3.
Alpha Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**
Llave en salto: ← ó → + **PP**

Nota: Cuanto más tiempo presiones **PPP** ó **KKK**, más daño infligirá el golpe Turn Punch. Durante Crazy Buffalo puedes presionar cualquier botoón **K** para que combine este ataque con varios Dash Uppers, o bien presionar cualquier **P** para combinarlo con Dash Straights.

BIRDIE

XAV Bull Head: ⇦ → + P
XAV Bull Horn:
Presiona **PP** ó **KK** (cuanto más lo presiones, más daño causará)
XAV Murderer Chain: 360 + **P**
XAV Bandit Chain: 360 + **K**
XAV Body Slam: ↑ ↓ + **HP**
XAV Bull Drop: → + **HK**
X Bad Hammer:
Consigue 2 golpes seguidos con **HP** y presiona ↑
XA The Birdie:
⇦ → ← → + P
A Bull Revenger:
↓ ↘ → ↓ ↘ + P ó K
Alpha Counter (A- ims):
Bullhead con **LP**
Alpha Counter (V- ism):
Standing Heel Kick
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llaves en salto:
← ó → + **PP**

AKUMA

XAV Gou Hadou Ken: ↓ ↘ → + P
XAV Zankuu Hadou Ken:
en salto, ↓ ↘ → + P
XAV Shakunetsu Hadou Ken:
→ ↘ ↓ ↙ ← + P
XAV Gou Shouryuu Ken:
→ ↓ ↘ + P
XAV Tatsumaki Zankuu Kyaku:
← ↙ ↓ + K (salto)
AV Zenpou Tenshin: ← ↙ ↓ + P
XAV Ashura Senkuu: → ↓ ↘ ó ← ↓ ↙ + **PPP** ó **KKK**
AV Hyakki Shuu: ↓ ↘ → ↗ + P
AV Hyakki Gou Zan: ↓ ↘ → ↗ + P
AV Hyakki Gou Shou:
↓ ↘ → ↗ + P P
AV Hyakki Gou Sen:
↓ ↘ → ↗ + P, K
AV Hyakki Gou Sai:
↓ ↘ → ↗ + P, **P** cerca del rival
AV Hyakki Gou Tsui:
↓ ↘ →, ↗ + P, **K** cerca del rival
XAV Tenma Kuujin Kyaku:
salto hacia delante, ↓ + **MK**
XAV Zugai Hassatsu: → + **MP**
XAV Senpuu Kyaku: → + **MK**
A Messatsu Gou Hadou:
→ ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + P
A Messatsu Gou Shouryuu:
↓ ↘ →, ↓, ↘ + P
A Tenma Gouki Zankuu:
en salto, ↓ ↘ → ↓ ↘ + P
XA Shin Gouki Satsu:
LP LP → LK HP
Alpha Counter (A-ism):
Gou Shouryuuken con **HP**
Alpha Counter (V-ism):
Agachado **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **KK**

Nota: sólo se puede utilizar el golpe Shin Gouki Satsu en A-ism si la barra de especiales se encuentra en el nivel 3.
Nota 2:
Evil Gouki es un personaje oculto que tiene los mismos movimientos que Gouki, salvo que en el golpe Zankuu Hadou Ken lanza dos magias y es más rápido.

BALROG: VERSIÓN COIN OP

XAV Dash Straight: ⇦ → + P
XAV Dash Upper: ⇦ → + K
AV Dash Ground:
Straight: ⇦ ↘ + P
AV Dash Ground: Upper:
⇦ ↘ + K
AV Buffalo Head:
tumbado, ⇩ ↑ + P
XAV Turn Punch: PPP ó **KKK**
XA Crazy Buffalo:
⇦ → ← → + P ó K
A Crazy Buffalo:
⇦ → ← → + P
A Gigaton Blow:
⇦ → ← → + **K** con la barra de especiales en el nivel 3
Alpha Counter (A-ism):
Buffalo Head con **LP**
Alpha Counter (V-ism):
Agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**
Llave en salto: ← ó → + **PP**

Nota: Esta versión de Balrog es la que aparecía en las máquinas recreativas y es muy parecida a la de la versión de PSX.

BLANKA

XAV Electric Thunder:
pulsa **P** repetidamente.
XAV Rolling Attack:
⇦ → + P
XAV Backstep Rolling:
⇦ → + K
XAV Vertical Rolling:
⇩ ↑ + K
XAV Surprise Forward:
KKK ó → + **KKK**
XAV Surprise Back:
← + **KKK**
XA Rock Crush:
cerca del rival ← ó → + **MP**
V Rock Crush: ← + **MP**
XAV Amazon River Run: ↘ + **HP**
XA Ground Shave Rolling:
⇦ → ← → + P
A Tropical Hazard:
⇙ ↘ ↙ ↗ + **K**, y pulsa **P** ó **K**
Alpha Counter (A -ism):
Vertical Rolling con **HK**
Alpha Counter (V-ism):
Crouching **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP**
Llave en salto:
← ó → + **PP** ó **KK**

CAMMY

XAV Spiral Arrow: ↓ ↘ → + K

XAV Cannon Spike: → ↓ ↘ + K

V Cannon Strike: salto hacia adelante, ← ↙ ↓ + K

V Cannon Revenge: ← ↙ ↓ + P

XA Axle Spin Knuckle: → ↘ ↓ ↙ ← + P

XAV Hooligan Combination: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + P (pulsa K para cancelar)

XAV Razor Edge Slicer: No hagas nada después de Hooligan Combination.

XAV Fatal Leg Twister: Pulsa ← ó → cerca del rival después de H.C.

XAV Cross Scissor Pressure: Ejecuta el golpe F. L. T. cerca del suelo.

XA Spin Drive Smasher: ↓ ↘ → ↓ ↘ + K

A Reverse Shaft Breaker: ← ↙ ↓ ↓ ↙ + **K**, pulsa **P** ó **K** repetidamente

A Killer Bee Assault: ⇙ ↘ ↙ ↗ + K con la barra de especiañes en el nivel 3.

Alpha Counter (A-ism): Standing Far con **HP**

Alpha Counter (V-ism): Cannon Spike con **HK**

Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**

Llave en salto: ← ó → + **PP** ó **KK**

CHUN-LI

AV Kikou Ken: ← ↙ ↓ ↘ → + P

AV Sen'en Shuu: → ↘ ↓ ↙ ← + K

XAV Hyakuretsu Kyaku: pulsa **K** repetidamente.

AV Tenshou Kyaku: ⇩ ↑ + K

X Tenshou Kyaku: ⇩ ↑ + **K** cuando seas tumbado

X Sou Hakkei: ⇦ → + P

X Spinning Bird Kick: ⇦ → + **K** (aire)

XAV Kouhou Kaiten Kyaku: ↘ + MK

XAV Kaku Kyaku Raku: ↘ + HK

Llave en salto: ← / → + PP

XAV Yousou Kyaku: en salto, ↓ + **MK**

XAV Sankaku Tobi: salta contra uno de los extremos de la pantalla, →

A Kikou Shou: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

XA Senretsu Kyaku: ⇦ → ← → + K

A Hazan Tenshou Kyaku: ⇙ ↘ ↙ ↗ + K

Alpha Counter (A-ism): Sou Hakkei con **HP**

Alpha Counter (V-ism): Agachado con **MK**

Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**

DAN HIBIKI

XAV Gadou Ken: ↓ ↘ → + P

XAV Kouryuu Ken: → ↓ ↘ + P

XAV Dankuu Kyaku: ← ↙ ↓ + K

AV Kuuchuu Dankuu Kyaku: en salto, ← ↙ ↓ + **K**

XAV Zenten Chouhatsu: ↓ ↘ → + Select.

XAV Kouten Chouhatsu: ← ↙ ↓ + Select.

V Saikyou-ryuu Bougyo: bloquea un ataque, a continuación → + **PPP** (aire)

XAV Shagami Chouhatsu: pulsa Select cuando Dan esté agachado.

XAV Jump Chouhatsu: pulsa Select durante el salto.

A Shin Kuu Gadou Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

XA Hisshou Burai Ken: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + K

A Kouryuu Rekka: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K

A Chouhatsu Densetsu: ↓ ↘ →, ↓ ↘ → + Select

A Chouhatsu Shinwa: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + Select con la barra de especiales en eñ nivel 3.

A Zenten / Kouten Chouhatsu: durante Chouhatsu Shinwa, ↙ ó ↘ + **P** ó **K**

Alpha Counter (A-ism): Chouhatsu (provocación de pie).

Alpha Counter (V-ims): agachado **HK**

Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**

Llave en el aire: ← ó → + **PP**

CHARLIE



XAV Sonic Boom: ⇦ → + P

XAV Somersault Shell: ⇩ ↑ + K

AV Dash: → →

AV Knee Bazooka: pulsa **K** durante Dash.

X Knee Bazooka: ← ó → + LK

XAV Jump Sobat: ← ó → + MK

XAV Step Kick: ← ó → + HK

XAV Spin Back Knuckle: HP

XA Somersault Justice: ⇙ ↙ ↘ ↙ ↗ + K

A Sonic Break: ⇦ → ← → + P

A Crossfire Blitz: ⇦ → ← → + K

Alpha Counter (A-ism): Spin Back Knuckle

Alpha Counter (V-ism): agachado **HK**

Llaves: ← ó → + **PP** o **KK**

Llave en salto: ← o → + **PP** o **KK**

Nota: Durante el Sonic Break se puede lanzar un Sonic Boom extra por cada nivel pulsando **P**, es decir, después de ejecutar Sonic Break pulsa **P** en el nivel 1, pulsa **P**, **P** en el nivel 2 y **P**, **P**, **P** en el nivel 3 para prolongar la duración del golpe.

CODY

XAV Bad Stone: ↓ ↘ → + P (presiona **P** para retrasar el golpe)

AV Fake Throw: ↓ ↘ → + Select (presiona Select para retrasar el golpe)

XAV Ruffian Kick: ↓ ↘ → + K

XAV Criminal Upper: ← ↙ ↓ + P

XAV Bad Spray: ← ↙ ↓ + P (cuando nos hayan tumbado)

XAV Tokushu Koudou: Knife Hiroi: cerca de un cuchillo, ↓ + **PP**

XAV Tokushu Koudou: Knife Kougeki: con el cuchillo, **P** (aire)

XAV Tokushu Koudou: Knife Nage: con el cuchillo, ↓ ↘ → + **P**

XAV Stomach Blow: → + MP

XAV Crack Kick: → + HK

V Sakeru: cuando os ataquen, ⇦ ó ⇙

XA Final Destruction: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P

A Dead End Irony: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + K

Alpha Counter (A-ism): Llave con 2 puños

Alpha Counter (V-ism): agachado, **HK**

Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**

Llave en el aire: ← ó → + **KK**

DEE JAY

XAV Air Slasher: ⇦ → + P

XAV Double Rolling Sobat: ⇦ → + K

XV Jackknife Maximum: ⇩ ↑ + K

XAV Machine Gun Upper: ⇩ ↑ + **P**, y pulsa **P** repetidamente

XAV Knee Shot: en salto, ↓ + **LK**

XA Sobat Carnival: ⇦ → ← → + K

A Climax Beat: ⇙ ↘ ↙ ↗ + P

A Theme of Sunrise: ⇙ ↘ ↙ ↗ + K

Alpha Counter (A-ism): Jackknife Maximum con **HK**

Alpha Counter (V-ism): agachado **MK**

Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**

Llave en salto: ← ó → + **KK**

DHALSIM

XAV Yoga Fire: ↓ ↘ → + **P**
AV Yoga Flame: → ↘ ↓ ↙ ← + **P**
X Yoga Flame: ← ↙ ↓ ↘ → + **P**
AV Yoga Blast: → ↘ ↓ ↙ ← + **K**
X Yoga Blast: ← ↙ ↓ ↘ → + **K**
AV Yoga Escape:
← ↙ ↓ + **K** tumbado
XV Yoga Teleport:
→ ↓ ↘ ó ← ↓ ↙ + **PPP** ó **KKK**
AV Yoga Teleport:
→ ↓ ↘ ó ← ↓ ↙ + **PPP** ó **KKK**
A Yoga Shock: ← + **LP**,
(presiona **LP** hasta soltar el golpe)
AV Yoga Palm: → + **LP**
XAV Drill Zutsuki:
En salto, ↓ + **HP**
XAV Drill Kick: En salto, ↓ + **K**
AV Kuuchuu Miyuu: en salto, Select
X Yoga Tempest: 360 + **P**
A Yoga Inferno:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **P**
A Yoga Strike:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
A Yoga Stream:
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **P**
Alpha Counter (A-ism):
MP cerca del rival
Alpha Counter (V-ism):
HK agachado lejos del rival
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP**
Nota: puedes controlar la longitud de las extremidades de Dhalsim pulsando ← ó ↙, salvo en X-ism, que es automático.

EVIL RYU

XAV Hadou Ken: ↓ ↘ → + **P**
XAV Shakunetsu Hadou Ken:
← ↙ ↓ ↘ → + **P**
XAV Shouryuu Ken:
→ ↓ ↘ + **P**
XAV Tatsumaki Senpuu Kyaku:
← ↙ ↓ + **K** (salto)
XAV Ashura Senkuu: → , ↓ , ↘ ó ← ↓ ↙ + **PPP** ó **KKK**
XV Seichuu Nidan Tsuki: → + **HP**
XAV Sakotsu Wari: → + **MP**
A Shinkuu Hadou Ken:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Messatsu Gou Shouryuu:
↓ ↘ →, ↓, ↘ + **K**
XAV Senpuu Kyaku: → + **MK**
AV Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ← ↙ ↓ , ← ↙ ↓ + **K**
XA Shin Gouki Satsu:
LP, **LP** , → , **LK** , **HP**
Alpha Counter (A-ism):
Shouryuuken con **HP**
Alpha Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← o → +**PP**
Nota: En el sistema A-ism, el ataque Sin Gouki Satsu sólo puede ser utilizado si la barra de especiales está en el nivel 3.

GUILE

XAV Sonic Boom: ⇦ → + **P**
XAV Somersault Kick: ⇩ ↑ + **K**
XA Knee Bazooka: ← ó → + **LK**
V Knee Bazooka: ← ó → + **MK**
XAV Rolling Sobat:
← ó → + **MK**
XAV Reverse Spin Kick:
Cerca del rival, ← ó → + **HK**
XAV Spinning Back Knuckle:
→ + **HP**
A Sonic Hurricane:
⇦ → ← → + **P**
XA Somersault Strike:
⇙ ↘ ↙ ↗ + **K**
Alpha Counter (A-ism):
Spinning Back Knuckle
Alpha Counter (V-ism): Rolling Sobat
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** o **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP** ó **KK**

GEN

Nota: Gen puede ser controlado desde dos artes marciales distintas: Sou-ryuu y Ki-ryuu. Para cambiar de arte sólo tienes que pulsar los tres puños (**PPP**) o las tres patadas (**KKK**). Cada arte tiene sus movimientos. En X-ism, Gen no puede cambiar de estilo, y presenta un catálogo de golpes que combina ambas artes.

GOLPES DEL ARTE SOU-RYUU
XAV Hyakurenkou:
P repetidamente
XAV Gekirou:
→ ↓ ↘ + **K**
XA Zan Hei:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Shitenshuu:
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **P**
AV Arte Ki-ryuu: KKK
En cualquier momento (salto)

GOLPES DEL ARTE KI-RYUU
XAV Jasen: ⇦ → + **P**
AV Ouga: ⇩ ↖ ó ↗ + **K**
XAV Kyoutetsu: MP
XAV Kyouetsu bajo: HP
AV Counter: ↓ + **HP**
AV Satsu Jin: ↓ + **LK**
XAV Saizu:
Salta sobre el oponente, **MK**
AV Uken:
En salto, pulsa **HK** dos veces rápidamente.
A Kouga: en salto,
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **K**
A Jakouha:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
Alpha Counter (A-ims):
Sou-ryuu: Gekirou con **HK**
Alpha Counter (A-ims):
Sou-ryuu: Uken (segundo golpe)
Alpha Counter (V-ims):
Ki-ryuu: Palm Thrust
Alpha Counter (V-ims):
Ki-ryuu: Sou-ryuu, de pie, **HP**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **KK**

E. HONDA

XAV Hyakuretsu Harite:
pulsa **P** repetidamente
XAV Super Zutsuki: ⇦ → + **P**
XAV Super Hyakkan Otoshi:
⇩ ↑ + **K**
XAV Ooichou Nage: 360+ **P**
X Flying Sumo Press:
en salto, ↓ + **MK**
XAV Hizageri: → + **MK**
XAV Haraigeri: → + **HK**
XA Oni Musou: ⇦ → ← → +**P**
A Fuji Oroshi: ⇦ → → + **K**
A Orochi Kudaki: 720 + **P** con la barra de especiales en el nivel 3
Alpha Counter (A-ism): HP de pie
Alpha Zero Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP**

FEI LONG

XAV Rekka Ken: ↓ ↘ → + **P**
(ejecútalo hasta 3 veces seguidas)
XAV Shien Kyaku: ← ↓ ↙ + **K**
XV Rekkuu Kyaku:
↓ ↘ → ↗ + **K**
XAV Chokka Raku Shuu:
← ó → + **MK**
XAV Engeki Shuu: → + **HK**
XA Rekka Shin Ken:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **P**
A Shien Renkyaku:
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **K**
A Ryuu Yassai:
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **P** con la barra de especiales en el nivel 3.
A Ryuu Shin Yassai:
Ejecuta Ryuu Yassai alejado del oponente.
Alpha Counter (A-ism):
Shien Kyaku con **HK**
Alpha Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llaves en salto: ← ó → + **KK**

GUY

XAV Bushin Izuna Otoshi: ↓ ↘ → + P, P cerca del rival
XAV Izuna no Hiji Otoshi: ↓ ↘ → + P, P alejado del oponente
XAV Houzantou: ← ↙ ↓ + P
XAV Bushin Senpuu Kyaku: ← ↙ ↓ + K
XAV Hayagake: ↓ ↘ → + K
XAV Hayagake: Kyuuteishi: ↓ ↘ → + LK, K
XAV Hayagake: Kage Sukui: ↓ ↘ → + MK, K
XAV Hayagake: Kubikari: ↓ ↘ → + HK, K
XAV Hiji Otoshi: en salto, ↓ + MP
XAV Kubi Kuda: → + MP
XAV Kamitachi: ↘ + HK
XAV Bushin Gokusa Ken: Cerca del rival, LP , MP , HP ,HK
X Bushin-ryuu Seoi Nage: Cerca del rival, LP ,MP ,HP, ↓ + HK
XAV Sankaku Tobi: Salta contra uno de los extremos de la pantalla y pulsa →
A Bushin Hassou Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ + P
A Bushin Gourai Kyaku: ↓ ↘ → ↓ ↘ + K
XA Bushin Musou Renge: → ↘ ↓ ↙ ← → ↘ ↓ ↙ ← + P
Alpha Counter (A-ism): agachado HP
Alpha Counter (V-ism): agachado MK
Llaves en el suelo: ← ó → + PP ó KK

JUNI

XAV Spiral Arrow: ⇦ → + K (salto)
XAV Cannon Spike: ⇦ ↑ + K
XAV Mach Slide: ↓ ↘ → + K
XAV Cannon Strike: en salto hacia delante, ↓ ↘ → + K
X Psycho Shield: Bloquea un ataque, (← ó ↙), → + PPP
AV Psycho Shield: Bloquea un ataque (← ó ↙), → + PPP (salto)
XAV Hooligan Combination: ← ↙ ↓ ↘ → ↗ + P (cancela con K)
XAV Razor Edge: No pulses ningún botón después de Hooligan Combination
XAV Fatal Leg Twister: Después de Hooligan Combination, ← ó → + K cerca del rival
XAV Cross Scissor Pressure: cerca del suelo, ← ó → + K
XAV Earth Direct: 360 + P
XA Psycho Streak: ⇦ → ← → + P
XAV Falling Arc: → + MK
A Spin Drive Smasher: ⇙ ↘ ↙ ↗ + K
Los siguientes ataques sólo se pueden ejecutar en los modos de jueo Team Battle y Dramatic Battle.
XAV Psycho Charge Alpha: KKK
A Psycho Rolling: ↓ ↘ →, ↓ ↘ → + P
A Death Cross Dancing: LP, LP, → LK , HP con la barra de especiales en el nivel 3
Alpha Counter (A-ism): Mach Slide con HK
Alpha Counter (V-ism): Cannon Spike con HK
Llaves en el suelo: ← ó → + PP ó KK
Llave en salto: ← ó → + PP ó KK
Nota: Para Psycho Rolling y Death Cross Dancinges es imprescindible contar con la presencia de Juli.

KEN MASTERS

XAV Hadou Ken: ↓ ↘ → + P
XAV Shouryuu Ken: → ↓ ↘ + P
XAV Tatsumaki Senpuu Kyaku: ← ↙ ↓ + K (salto)
AV Zenpou Tenshin: ← ↙ ↓ + P
AV Zentou: ↓ ↘ → + Select
XAV Inazuma Kakato Wari: → + MK
XAV Ushiro Mawashigeri: → + HK
X Doujioshi SP: ↓ + LK, ↓ + LK + HP
XA Shouryuu Reppa: ↓ ↘ → ↓ ↘ + P
A Shinryuu Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ + K, pulsa P ó K repetidamente
A Shippuujinrai Kyaku: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + K con la barra de especiales en el nivel 3
Alpha Counter (A-ism): Shouryuuken con HP
Alpha Counter (V-ism): de pie, HK
Llaves suelo: ← ó → + PP ó KK
Llaves en salto: ← ó → + PP

JULI

XAV Sniping Arrow: ↓ ↘ → + K
XAV Cannon Spike: → ↓ ↘ + K
XAV Axle Spin Knuckle: → ↘ ↓ ↙ ← + P
XAV Falling Arc: → + MK
XA Reverse Shaft Breaker: ← ↙ ↓ ↓ ↙ + K, y pulsa repetidamente P ó K
A Spin Drive Smasher: ↓ ↘ → ↓ ↘ + K
Los siguientes movimientos sólo pueden ejecutarse en los modos Final Battle y Dramatic Battle:
XAV Psycho Charge Beta: PPP
XAV Psycho Charge Gamma: Sólo cuando es controlada por la consola.
A Psycho Rolling: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + P
A Death Cross Dancing: LP , LP, → , LK, HP con la barra de especiales en el nivel 3
Alpha Counter (V-ism): Cannon Spike con HK
Llaves en el suelo: ← ó → + PP ó KK
Llave en salto: ← ó → + PP ó KK
Nota: Para el ataque Psycho Charge, Gamma Juli pedirá la ayuda de Juni si ésta no está atacando y ambas ejecutarán el especial. Ejecutar los ataques Psycho Rolling o Death Cross Rolling también requiere a ambas

KARIN KANZUKI

XAV Guren Ken: ↓ ↘ → + P. Este golpe se puede combinar con los siguientes para prolongar su duración:
Hou Shou: → + P tras el 1er puñetazo.
Hou Shou: P tras el segundo puñetazo.
Mujin Kyaku: K tras Hou Shou.
Ressen Chou: ↘ + P, P tras Hou Shou.
Ressen Ha: ↑ + P tras Hou Shou.
Gaeshi Joudan: ← + P tras Hou Shou.
Gaeshi Gedan: ← + K tras Hou Shou.
Daisokubarai: ↓ + K tras Hou Shou.
XAV Hou Shou: → ↓ ↘ + P
XAV Mujin Kyaku: → ↓ ↘ + K
XAV Ressen Chou: ← ↓ ↙ + P, P
XAV Ressen Ha: ↓ ↘ → ↗ + K
XAV Gaeshi Joudan: ← ↙ ↓ + P
XAV Gaeshi Gedan: ↓ ↘ → + K
XAV Arakuma Inashi: 360 + K
XAV Elegant Kick: → + MK
XA Kanzuki-ryuu Hou Ou Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ + P
A Kanzuki-ryuu Shinpikaibyaku: ↓ ↘ → ↓ ↘ + K
Alpha Counter (A-ism): de pie, HP
Alpha Counter (V-ism): agachado, HK
Llaves suelo: ← / → + PP / KK
Llave en salto: ← ó → + PP ó KK
Nota: Los golpes Gaeshi Joudan y Gaeshi Gedan son Reversals frente a ataques altos y bajos respectivamente.

M. BISON

AV Psycho Shot: ⇦ → + P
X Psycho Crusher: ⇦ → + P
XAV Double Knee Press: ⇦ → + K
XAV Head Press: ⇩ ↑ + K
XAV Somersault Skull Diver: ← ó → + P después de Head Press
XAV Somersault Skull Diver: ⇩ ↑ + P, ← ó → + P
AV Vega Warp: → ↓ ↘ ó ← ↓ ↙ + PPP ó KKK
XA Psycho Crusher: ⇦ → ← → + P
A Knee Press Nightmare: ⇦ → ← → + K
Alpha Counter (A-ism): Vega Warp (detrás del oponente)
Llaves en el suelo: ← ó → + PP
Llave en salto: ← ó → + PP



RAINBOW MIKA

XAV Flying Peach: ← ↙ ↓ + **P**
XAV Shooting Peach: ← ↙ ↓ + **K**
XAV Paradise Hold: 360 + **P**
XAV Daydream Headlock: 360 + **K**, y rápidamente **P** ó **K**
XAV Wingless Airplane: en salto, → ↘ ↓ ↙ ← + **K**
XAV Flying Body Attack: en salto, ↓ + **HP**
XAV Knee Attack: en salto, ↓ + **LK**
X Sspinning side kick: ← ó → + **MK**
AV Spinning side kick: → + **MK**
XAV Sliding: ↓ + **HK**
A Heavenly Dyanamite: 720 + **P**, pulsa **P** ó **K** rápidamente
A Rainbow Hip Rush: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **P**
XA Sardine's Beach Special: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
XA Hashiru: Después de Sardine Beach Special, ← ó →
XA Dageki Enzui Drop Kick: Durante Hashiru, **LP**
XA Dageki Sliding: Durante H., **MP**
XA Tobikoshi: Durante H., **K**
XA Dageki Enzui Lariat: Durante H., **HP**
XA Tobikoshi: Durante H., hacia el rival
XA Moonsault Press: Después de Dageki, pulsa puño o ningún botón
XA Missile Kick: Después de D., **K**
XA Paradise Hold: Después de Dageki., ← ó → + **P**
XA Paradise Hold: después de Dageki., ⇦ ó ⇨
XA Wingless Airplane: Después de Dageki, ← ó → + **K**
XA Enzui Lariat: Después de Tobikoshi, **P**
XA Enzui Drop Kick: Después de T., **K**
XA Rainbow Suplex: Después de Tobikoshi, ← ó →
XA Daydream Headlock: después de Tobikoshi, ← ó → +**K**
Alpha Counter Counter (A-ism): Agachado, **HP**
Alpha Counter (V-ism): Agachado, **MK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**, ↙ ó ↘ + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP**

ROSE

XAV Soul Spark: ← ↙ ↓ ↘ → + **P**
XAV Soul Throw: → ↓ ↘ + **P**
XAV Soul Reflect: ← ↙ ↓ + **P**
XAV Soul Spiral: ↓ ↘ → + **K**
XAV Sliding: ↘ + **MK**
AV Soul-piette: → + **HK**
A Aura Soul Spark: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **P**
XA Aura Soul Throw: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **P**
A Soul Illusion: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
Alpha Counter (A-ism): Soul Reflect
Alpha Counter (V-ism): Agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**
Llave en salto: ← ó → + **PP**
Nota: Si se ejecuta el golpe Soul Reflect con **LP** se puede absorber la energía de los ataques mágicos del rival, y aumentar así la barra propia. Además, el siguiente Soul Spark de Rose tendrá más energía. Si ejecutas Soul Reflect con **MP**, el ataque mágico del rival será devuelto y con **HP**, el ataque será devuelto en diagonal. No se pueden absorver los SC, aunque si devolverlos si utiliza el golpe Aura Soul Spark en el nivel 3.



SAGAT

XAV Tiger Shot: ↓ ↘ → + **P**
XAV Ground Tiger Shot: ↓ ↘ → + **K**
X Tiger Uppercut: → ↓ ↘ + **P**
AV Tiger Blow: → ↓ ↘ + **P**
X Tiger Crush: ↓ ↘ →, ↗ + **K**
AV Tiger Crush: → ↓ ↘ + **K**
AV Fake Kick: pulsa dos veces **MK**
A Tiger Raid: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **K**
A Tiger Cannon: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
XA Tiger Genocide: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
A Angry Charge: ↓ ↘ → + Select
Alpha Counter (V-ism): Tiger Blow con **HP**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**
Llave en salto: ← ó → + **PP** ó **KK**

ROLENTO SCHUGERG

XAV Patriot Circle: ↓ ↘ → + **P** (hasta 3 veces seguidas)
XAV Stinger: → ↓ ↘ + **K**, y a continuación **P** ó **K**
XAV Mekong Delta Attack: **PPP**, cuando caigas al suelo, **P**
XAV Mekong Delta Air Raid: ← ↙ ↓ + **P**, **P**
XAV Mekong Delta Escape: ← ↙ ↓ + **K**, y cualquier ataque
XAV Trick Landing: antes de caer al suelo después de un salto, pulsa **KKK**
AV High Jump: ↙ ↗ ó ↘ ↖
XAV Spike Rod: En salto, ↓ + **MK**
XAV Fake Rod: → + **MK**
XAV Take No Prisoner: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Steel Rain: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **K**
A Mine Sweeper: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **P**
Alpha Counter (A-ism): Patriot Circle
Llaves: ← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **KK**

RYU

XAV Hadou Ken: ↓ ↘ → + **P**
AV Hadou no Kamae: ↓ ↘ → + Select
XAV Shakunetsu Hadou Ken: ← ↙ ↓ ↘ → + **P**
XAV Shouryuu Ken: → ↓ ↘ + **P**
XAV Tatsumaki Senpuu Kyaku: ← ↙ ↓ + **K** (salto)
XV Seichuu Nidan Tsuki: → + **HP**
XAV Sakotsu Wari: → + **MP**
AV Senpuu Kyaku: → + **MK**
XA Shinkuu Hadou Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Shinkuu Tatsumaki Senpuu Kyaku: ← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **K**
A Metsu Shouryuu Ken: ↓ ↘ → ↓ ↘ + **K** con la barra de especiales en el nivel 3.
A Shin Shouryuu Ken: Ejecuta Metsu Shouryuu Ken alejado del rival
Alpha Counter (A-ism): Shouryuuken con **HP**
Alpha Counter (V-ism): agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**
Llaves en salto: ← ó → + **PP**

SODOM

XAV Jigoku Scrape: ↓ ↘ →+ **P**
XAV Butsumetsu Buster: 360 + **P**
XAV Daikyou Burning: 360 + **K**
XAV Shiraha Catch: → ↓ ↘ + **K**
XAV Yagura Reverse: ← ↓ ↙ + **K**
XAV Kouten Okiagari: Tumbado, → ↘ ↓ + **P**
XAV Tengu Walking: Tumbado, ← ↙ ↓ + **K**
XAV Tengu Walking: Mientras se levanta, ↓ ↘ → + **K**
XAV Sliding: ↓ + **HK**
XA Meido no Miyage: ↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Ten Chuu Satsu: 720 + **P**
Alpha Counter (A-ism): Jigoku Scrape con **MP**
Alpha Counter (V-ism): Sliding
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** o **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP**
Nota: En el modo X-ism, el arma de Sodom es sustituida por una Katana, el arma con la que aparecía en *Final Fight*.

SAKURA KASUGANO

XAV Hadou Ken:
↓ ↘ → + **P, P, P**
XAV Shou Ou Ken:
→ ↓ ↘ + **P**
AV Sakura Otoshi:
→ ↓ ↘ + **K,** y pulsa **P,P,P**
XAV Shunpuu Kyaku:
← ↙ ↓ + **K**
(salto)
XA Midare Zakura:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
A Shinkuu Hadou Ken:
↓ ↘ → ↓ ↘ → + **P**
A Haru Ichi Ban:
← ↙ ↓ ← ↙ ↓ + **K**
XAV Flower Kick:
→ + **MK**
Alpha Counter (A-ism):
Shou Ou Ken con **MP**
Alpha Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo:
← ó → + **PP** ó **KK**
Llave en salto:
← ó → + **KK**



VEGA

XAV Rolling Crystal Flash:
⇩ → + **P**
V Scarlet Terror: ⇩ → + **K**
XAV Sky High Claw:
⇩ ↖ ó ↗ + **P**
XAV Flying Barcelona Attack: :
⇩ ↖ ó ↗ + **K** y a continuación ← ó → + **P** para dirigir el ataque (puede ser llave)
XAV Heki Hari Tsuki: :
⇩ ↖ ó ↗ + **KKK.** Sólo funciona en el escenario de Vega
XAV Backslash: PPP
XAV Short Backslash: KKK
XAV Forward kick: → + **HK**
XA Rolling Izuna Drop:
⇙ ↘ ↙ ↗ + **K.** Para que Vega coja al rival moveros con ← y →, y pulsar **P** cuando estéis cerca del rival.
XAV Sankaku Tobi: Salta contra uno de los extremos del escenario y pulsa →
XA Rolling Barcelona Attack:
⇙ ↘ ↙ ↗ + **K.** Para que Vega ataque al rival dirigidlo con ← y →, y pulsar **P** cuando estéis cerca del rival.
XA Heki Hari Tsuki SC:
⇙ ↘ ↙ ↗ + **KKK** en su escenario
A Scarlet Mirage: ⇦ → ← → + **K**
A Red Impact :
⇦ → ← → + **P** con la barra de especiales en el nivel 3.
Alpha Counter (A-ism):
Standing Claw Swipe
Alpha Counter (V-ism):
agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP**
Llaves en el aire:
← ó → + **PP** ó **KK**

THUNDERHAWK

XAV Condor Dive:
en el punto más alto del salto, **PPP**
AV Condor Spire: ←, ↓, ↙ + **P**
XAV Tomahawk Buster:
→, ↓, ↘ + **P**
XAV Maximum Typhoon: 360 + **P**
XAV Heavy Body Press:
en salto, ↓ + **HP**
XA Raging Typhoon: 720 + **P**
A Canyon Splitter:
↓ ↘ →, ↓ ↘ → + **P**
Alpha Counter (A-ism):
de pie, cerca del rival, **HK**
Alpha Counter (V-ism): agachado, **HK**
Llaves en el suelo: ← o → + **PP**
Llave en salto: ← o → + **PP**

ZANGIEF

XAV Double Lariat: PPP, para mover a Zangief pulsa ← ó →
XAV Quick Double Lariat: KKK, para mover a Zangief pulsa ← ó →
XAV Screw Piledriver: 360 + **P**
XAV Flying Powerbomb: 360 + **K**
XAV Atomic Suplex:
cerca del rival, 360 + **K**
X Banishing Flat: → ↘ ↓ + **P**
AV Banishing Flat : → ↓ ↘ + **P**
XAV Body Press: en salto, ↓ + **HP**
XAV Double Knee Drop:
↓ + **LK** ó **MK**
XAV Headbutt:
salto vertical, ↑ + **MP** ó **HP**
XA Headbutt: → + **HP**
V Headbutt: → + **MP**
XAV Dynamite Kick: ↙ + **MK**
XAV Russian Kick: ↙ + **HK**
XA Final Atomic Buster: 720 + **P**
A Aerial Russian Slam:
↓ ↘ → ↓ ↘ + **K**
Alpha Counter (A-ism): De pie, **MK**
Alpha Counter (V-ism): De pie, **HP**
Llaves en el suelo: ← ó → + **PP** ó **KK**, ↙ ó ↘ + **PP** ó **KK**
Llave en salto: ← ó → + **PP**
Nota: Con el golpe Double Lariat evitarás los ataques mágicos del rival. Si lo ejecutas con **KKK** la duración del golpe es inferior, aunque serás invencible frente a los ataques bajos.

CÓMO DESCUBRIR TODOS LOS SECRETOS DE STREET FIGHTER ALPHA 3

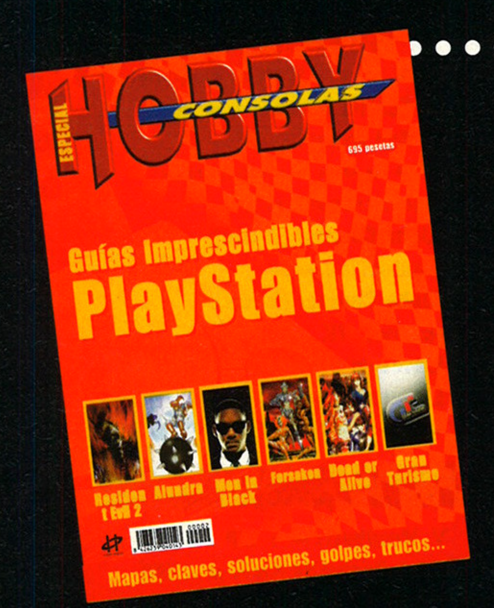
Modo Classical: Acumula un tiempo total de juego superior a tres horas.
Modo Mazi: Acumula un tiempo total de juego superior a las cuatro horas.
Modo Saikyou: Acumula un tiempo total de juego superior a las cinco horas. Estos tres modos de juego se pueden conseguir de una forma más rápida: completando el modo Arcade en el nivel de dificultad 4.

Balrog versión Coin Op: Alcanza el nivel Master en cualquier Ism en el modo World Tour. Para seleccionarlo, ilumina a Balrog, presiona L2 y sin soltar, pulsa cualquier botón para escoger al personaje.

Guile: Aparecerá aleatoriamente en el modo World Tour entre los niveles 19 y 27. Véncele y será seleccionable.
Evil Ryu: Alcanza el nivel 28 en el modo Worl Tour Mode.
Evil Akuma: Alcanza el nivel 31 y el nivel Master en todos los Ism del modo World Tour. Para seleccionarlo, sitúate sobre Akuma, presiona L2 y sin soltar, escoge al personaje con cualquier botón.
Modo Team Battle: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 8.También puedes conseguirlo en el modo World Tour, siempre que ganes en Hong Kong.
Modo Survival: Alcanza una puntuación superior a 48.106 en el modo World Tour.

Modo Dramatic Battle: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 8, o vence con ambos equipos (es decir, con el del jugador 1 y con el del jugador 2) en el modo Team Battle.
Modo Final Battle: Completa el modo Arcade en el nivel de dificultad 7.
Como pelear contra Evil Akuma en el modo Final Battle: Si creías que Evil Ryu era el único que podía pelear contra Evil Akuma en este modo, estabas equivocado. Para conseguir que cualquier personaje se enfrente a este personaje, debes escoger primero a tu luchador, e inmediatamente después presionar L1 y L2 mientras escoges el Ism con el que vas pelear. No dejes de presionar L1 y L2 hasta que Evil Akuma sea anunciado como tu oponente en la pantalla VS.
Animación casi idéntica a la recreativa: Pelea contra el mismo personaje que controlas.
Intro especial para PlayStation: Acumula más de 50 horas de juego.
Cambiar las poses de victoria: Nada más terminar un asalto pulsa cualquiera de los seis botones de ataque para ver una de las poses.
Con algunos personajes encontraréis nuevas poses en el modo versus si ambos jugadores luchan con el mismo personaje. Además, algunas poses requieren combinar varios botones para ser descubiertas.

Las Guías Totales para tus videojuegos favoritos reunidas en dos revistas.



695 Ptas. Nº 2

RESIDENT EVIL 2
Guía completa de 45 páginas con TODOS los mapas y TODAS las claves para escapar de los zombies

GRAN TURISMO
20 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en las carreras

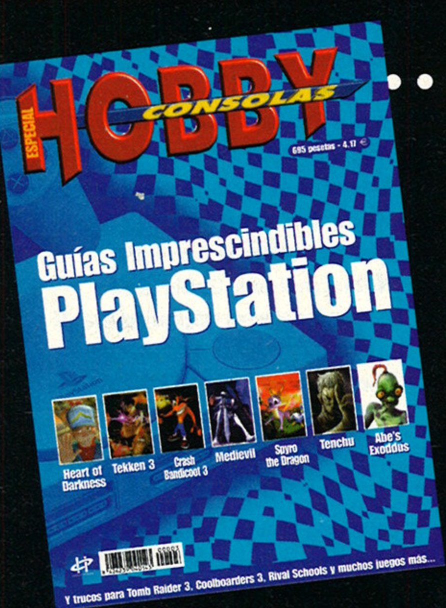
FORSAKEN
Te contamos en 31 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up"

MEN IN BLACK
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas

ALUNDRA
Descubre en 28 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver este genial Juego de Rol

DEAD OR ALIVE
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas

La Guía Imprescindible n° 3 ya está a la venta en tu quiosco



695 Ptas. Nº 3

TEKKEN 3
Guía completa de 39 páginascon TODOS los luchadores y TODOS los golpes.

HEART OF DARKNESS
17 páginas con TODOS los circuitos y con los mejores trucos para vencer en TODAS las carreras.

MEDIEVIL
Te contamos en 12 páginas TODO lo que hay que hacer para llegar hasta el final de este apasionante "shoot´em up".

CRASH BANDICOOT 3
8 páginas con la solución a TODOS sus complicados enigmas.

TENCHU
Descubre en 16 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

MEDIEVIL
TODOS los golpes especiales de TODOS los luchadores, reunidos en 7 intensas páginas.

SPYRO THE DRAGON
Descubre en 43 páginas TODOS los pasos que tienes que seguir para resolver esta genial aventura.

¡Completa tu colección!

(Agotada la Guía número 1)

Haz tu pedido por correo enviándonos el cupón de la derecha, o llámanos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 91 654 84 19 ó 91 654 72 18. Si te es más cómodo también puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 91 654 58 72.

CUPÓN DE PEDIDO

☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2)
☐ Sí, deseo recibir en mi domicilio la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3)
Al precio de 695 PTA cada una (sin gastos de envío)

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO
☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

ES UNA PUBLICACIÓN DE HOBBY PRESS

PLAYSTICK

Sin demasiadas pretensiones

De entre los joysticks que hay para PlayStation, se pueden diferenciar dos grupos; los que son analógicos/digitales y los que son sólo digitales. Este Playstick apuesta por la segunda opción ofreciéndose como una posible alternativa a los pads digitales.

La única diferencia que existe entre este joystick y un pad digital, es el cambio de la cruceta por la empuñadura en forma de stick, ya que las funciones son exactamente las mismas que tiene un pad.

La colocación de los cuatro botones básicos, es accesible. Con el pulgar podemos acceder cómodamente a la X, triángulo y círculo, quedando el cuadrado comc disparador principal (botón rojo). Los botones L1, L2, R1 y R2, los podemos pulsar sin problema con la mano izquierda. La calidad de la botonadura es correcta y responde sin problemas. Tiene funciones de cámara lenta y turbo para los botones.

En cuanto al stick, aunque encaja perfectamente en la mano, su calidad deja que desear. Las diagonales no se efectúan correctamente y es demasiado rígido.

En resumidas cuentas, no nos parece la opción más adecuada, ya que la gracia de este tipo de joysticks está en que sean analógicos, para poder disfrutar plenamente de los simuladores de vuelo. Si no, sólo quedan reservados para los matamarcianos.

ARCADE STICK ASCIIWARE

Buenas prestaciones, buen precio



Asciiware es uno de los pocos fabricantes de periféricos para PlayStation que puede presumir de tener sus productos homologados por Sony. Y es que la calidad general de todos sus periféricos es la nota predominante.

Siguiendo en esta línea aparece este Arcade Stick que guarda muchas similitudes con el Arcade Stick de Namco.

A su favor cuenta con una mejor colocación de los ocho botones de disparo, ya que son todos del mismo tamaño, y su estructuración es ideal.

La calidad de la palanca y la botonadura se queda un poco por debajo del mando de Namco, pero supera al Devastator. La palanca está compuesta de un plástico muy resistente y su precisión está garantizada, aunque no da la sensación de autenticidad y robustez que tiene la palanca del Arcade Stick de Namco.

Los juegos que mejor se adaptan a este tipo de mandos son por lo general matamarcianos y arcades de lucha, aunque pueden aprovecharse perfectamente en todos los juegos digitales. Hay que tener en cuenta que ninguno de los Joysticks de Palanca soporta el modo analógico.

Si tenemos que elegir entre uno de los tres Joystick de Palanca lo tendríamos muy difícil, ya que cada uno tiene algo interesante. Todo depende de tu poder adquisitivo: cualquiera de ellos va a colmar tus expectativas.

DEVASTATOR

Cómodo y manejable

Dentro de los joysticks de palanca, nos encontramos con este Devastator, que presenta un discreto tamaño en comparación a los demás, pero que no hace disminuir la comodidad de la que hacen gala este tipo de mandos.

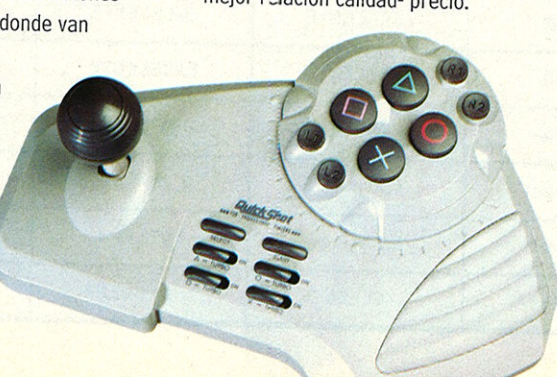
Lo que llama la atención nada más ponernos a jugar con él, es la colocación de los botones que guardan la forma original del pad de PlayStation, y evita equivocaciones a la hora de pulsar. Pero además se puede variar la formación inicial de estos botones girando la peana en donde van instalados.

Los botones tienen una calidad correcta y un tamaño apreciable. L1, L2, R1 y R2 están situados estratégicamente para que podamos acceder a ellos con comodidad.

Su palanca compuesta de plástico duro, es la menos fuerte de todas, pero es suficientemente robusta y se juega a la perfección con ella. Y es que superar al stick de Namco sólo está al alcance de las recreativas.

Aparte de los botones principales, cuenta con la función "turbo" para todos los botones por separado.

Y poco más podemos decir, tan solo que no es tan aparatoso como los otros joysticks de palanca y que cuenta con la mejor relación calidad- precio.



PS DOMINATOR

Compacto y de calidad

El PS Dominator engloba en un solo joystick todas las características que tienen los dos del Analog Joystick de Sony, pero de una forma más reducida y compacta.

En la base lleva dos ruedas que simulan el joystick izquierdo del Analog Joystick de Sony. Una hace la función derecha-izquierda y la otra arriba-abajo. Así, podemos acelerar o disminuir la velocidad con una rueda y manejar el avión hacia todas las direcciones con el joystick. Para que os hagáis una idea, estas ruedas se mueven como el volumen de un transistor. Aunque no es tan espectacular como el Analog Joystick, cumple con su cometido a la perfección, siendo incluso menos lioso.

El lado positivo radica en que para mantener una velocidad constante en los simuladores de vuelo no tenemos que estar apretando continuamente el joystick hacia delante, basta con dejar la rueda en una determinada posición. Pero en juegos de acción como *Apocalypse* es imposible manejar a Bruce Willis en el modo analógico.

La calidad general del mando es incuestionable, destacando por encima de todo la gran amplitud de movimiento que ofrece el joystick analógico. También tiene un diseño cómodo y la colocación de los distintos botones (con pausa, turbo y auto disparo programable) está bien estudiada.

Es compatible con los juegos que llevan el distintivo "Analog Joystick", NegCon y digital, pero por sus prestaciones es más adecuado para simuladores de vuelo.

ARCADE STICK NAMCO

Casi como los arcades de verdad



Si quieres vivir en tu propia habitación la sensación de tener una máquina recreativa en casa, sólo te hacen falta tres cosas: un buen juego, una hucha para echar las monedas que te gastarías en la máquina recreativa y, por supuesto, el Arcade Stick de Namco.

Y es que es lo más parecido a los paneles de mandos de las máquinas recreativas que vas a encontrar para tu PlayStation

Para empezar, el considerable peso de la base, unido a cuatro apoyos de goma estriada para que la sujeción sea lo más sólida posible, consigue darnos una sensación total de robustez y seguridad en los movimientos.

La calidad de los botones y de la palanca (con la bola de plástico duro y el stick completamente de metal) es simplemente excelente, superando la calidad de los mandos de algunas recreativas. La palanca tiene ocho posiciones (arriba, abajo, izquierda, derecha y las diagonales) y aguanta todo tipo de movimientos bruscos. Su diseño general es el idóneo, respetando el clásico estilo de amplios botones y palanca en forma de bola.

En cuanto a la disposición de los botones vemos como única pega que el L1 y L2 son muy pequeños, y quedan marginados del resto, lo que es una molestia en ciertos juegos.

Carece de cualquier botón de auto-disparo, pausa etc. y no tiene opción para zurdos, aunque dado su tamaño y separación entre la palanca y los botones, se pueden cruzar las manos sin notar perdida en la jugabilidad.

Si estás acostumbrado a jugar en los salones recreativos, te pirran los juegos de lucha y no te apañas con el pad, deberías tener muy en cuenta este periférico. Aunque su precio es algo elevado en comparación con otros mandos de parecidas características, hay que reconocer que su calidad compensa la diferencia de precio.

ANALOG JOYSTICK

El más completo y de mayor calidad

Eres un apasionado de los simuladores de vuelo y te gustaría sentir hasta las máximas consecuencias las experiencias de los pilotos de aviones.

Con el Analog Joystick de Sony estamos seguros que lo conseguirás.

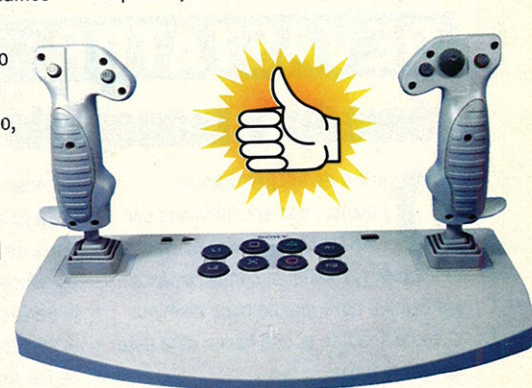
Y es que la combinación de este mando y un buen simulador, convierte una tarde de aburrimiento en una experiencia que merece la pena probar.

Los dos Joysticks tienen funciones bien diferenciadas: con el izquierdo controlamos la velocidad y con el derecho controlamos la dirección, ya sea hacia los lados, o para descender o coger altura. Como podréis imaginar, la libertad de movim entos es total.

Todo en este mando nos parece sencillamente perfecto, la calidad de absolutamente todos y cada uno de sus componentes es maravillosa, el sistema analógico es sorprendentemente real, la colocación de los botones de disparo es perfecta, se le pueden colocar unas ventosas que incluye en la caja para adaptarlo a una mesa o bien posarlo en nuestras piernas (tiene peso suficiente como para que no se mueva), es compatible con los sistemas analógico y digital, es comodísimo y los dos joysticks se acoplan a nuestras manos a la perfección...

Por sacarle alguna pega, podríamos decir que es un poco aparatoso (pero de otra manera, no sería lo que es), y que su elevado precio le convierte en un artículo de lujo, pero no por esto vamos a desmerecer a su excelente calidad.

Todos los juegos que lleven el distintivo "Analog Joystick" son compatibles con este Joystick, por ejemplo *Ace Combat II* (con diferencia, el mejor simulador de combate para PlayStation), *Apocalypse*, *Wing Over II*, *Colony Wars*... Por supuesto, también sirve con digitales.



	PLAYSTICK	ARCADE STICK ASCII	DEVASTATOR	PS DOMINATOR	ARCADE STICK NAMCO	ANALOG JOYSTICK
Distribuidor	CORPORATE (Nuby)	NEW SCFTWARE CENTER	PROEIN (QUICKSHOT)	NOSTROMO (LOGIC 3)	SONY (NAMCO)	SONY
Tipo	Joystick Digital	Joystick de Palanca Digital	Joystick de Palanca Digital	Joystick Analógico / Digital	Joystick de Palanca Digital	Joystick Analógico / Digital
Stick	REGULAR	MUY BUENO	BUENO	EXCELENTE	EXCELENTE	EXCELENTE
Botones	BUENO	MUY BUENO	BUENO	EXCELENTE	EXCELENTE	EXCELENTE
Comodidad	MUY BUENA	MUY BUENA	BUENA	MUY BUENA	MUY BUENA	MUY BUENA
Longitud del cable	1,85 metros	2,00 metros	2,50 metros	1,50 metros	1,75 metros	2,00 metros
Precio	4.990 Ptas.	5.990 Ptas.	4.595 Ptas.	6.990 Ptas.	9.490 Ptas.	9.990 Ptas.
Valoración	REGULAR	BUENA	MUY BUENA	EXCELENTE	MUY BUENA	EXCELENTE

Consultorio

Si queréis que el equipo de PlayManía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre: Consultorio. Eso sí, enviad sólo una pregunta por carta.
Hobby Press
Play Manía
C/ Ciruelos, Nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)

¿Con trucos o sin trucos?

Compañeros de PlayManía: Aunque estén a mano, no uso trucos ni guías para los juegos. Me gusta el reto de hacerlo sin "trampas". Aún así, me pregunto si debería usarlos ya que no sé si, aunque termine el juego, lo estoy aprovechando al máximo al no usar los trucos. Así mismo, me pregunto quién hace los trucos y con qué fin.

José Ángel Ruíz (Santander)

Si ni quieres usar los trucos para acabar los juegos haces muy bien, aunque no todo el mundo es tan hábil como tú y necesita alguna ayudita...

De todos modos, deberías echar un vistazo a nuestra sección de trucos, ya que no todos son para hacer "trampas" y obtener vidas o pasar de fase. En ocasiones los trucos añaden alicientes a los juegos y sin usarlos puedes perderte cosas interesantes. Hay trucos que aumentan la dificultad, otros abren nuevos niveles y muchos modifican aspectos gráficos del juego. No te cuesta nada probarlos.

Los trucos los introducen los propios programadores y cuando el juego lleva un tiempo en el mercado, los hacen públicos. Es una manera de darles vidilla a los juegos después de su lanzamiento.

La solución a *Resident Evil 2*

Hola gente de PlayManía. Ante todo felicitaros por el buen trabajo que hacéis. Os agradecería si pudieseis ayudarme a conseguir algunos trucos para *Resident Evil 2*, pues estoy atascado y no hago más que dar vueltas.

Francisco López Santana (Canarias)

Trucos, como tal, no existen. Lo mejor es que llames a Hobby Press y solicites el libro de Guías Imprescindibles Nº2 que incluye las soluciones de *RE2* y de otros muchos más. También puedes solicitarlo por correo con el cupón que encontrarás todos los meses detrás de nuestras guías.

Guías Imprescindibles Nº 2

Películas de videojuegos

Hola, me llamo Antonio y me gustaría haceros unas preguntas referidas a películas de juegos. ¿Cuándo van a salir las películas de *Resident Evil*, *Tomb Raider* y *Final Fantasy*? ¿Podrían ser más caras que las películas normales? ¿Quiénes van a ser los protagonistas?

Antonio Fernández (Tarragona).

Ninguna de estas películas tiene una fecha de estreno cercana aunque se dice que en el E3 podrían saberse cosas respecto al film de *Resident Evil*. La de *Final Fantasy* va para largo y de Tomb Raider no se sabe más que el nombre de director y guionista.

No hay nada de nada sobre el tema actores.

Sobre el precio, entrar al cine costará lo mismo de siempre, ¿qué pensabas?

Deporte con saber americano

Hola, hace un par de meses que compré la PlayStation con el *FIFA'99* y en su intro aparecen varios juegos deportivos de EA como *NBA Live'99* y *Nascar'99*, pero hay uno de béisbol que no sé cuál es. ¿Cómo se llama? ¿Cuándo se pone a la venta? ¿Hay más juegos de béisbol?

Eduardo Fernández (Barcelona).

Se pone a la venta tal que ya y se llama *Triple Play'2000*. Electronic Arts pone a la venta un juego de béisbol al año (igual que del resto de sus deportivos). Ha habido algún que otro simulador de béisbol por ahí, pero ahora mismo no queda ninguno a la venta.

¡A pescar!

Hola, me llamo Roberto y me gustaría saber si *Bass Landing* u otro juego de pesca similar va a salir a la venta en España. Si sale, espero que no cueste mucho el mando...

Roberto Herrero (La Rioja)

Juegos de pesca han salido para todas las consolas desde hace montones de años. Eso sí, fuera de España. A nuestro país jamás ha llegado un simulador de pesca y, la verdad, no sabemos si llegarán a salir nunca. La única esperanza que nos queda es que últimamente están apareciendo bastantes juegos "curiosos" y puede que eso anime a los distribuidores. El pad especial es bastante posible que sea caro, pero...

Al habla con...

Carlos Ulloa
¿En qué trabaja el nuevo Creative Director de SCEE?

Carlos Ulloa, Creative Director de Sony CEE

Desde que Carlos Ulloa se fue a Sony no habéis vuelto a decir nada de el, ¿porqué no le preguntáis qué pasa con su vida? Y por favor, que os cuente en que está trabajando y si nos va a dar alguna agradable sorpresa en breve. ¡Tengo ganas de ver un juego en PlayStation en el que haya trabajado un español!

Miguel Ángel Casa (Madrid)

Carlos no ha puesto ningún problema para contestarte, aunque ha estado un poco críptico. Ahí tienes su respuesta.

"En la actualidad estoy dirigiendo un proyecto para PlayStation que espero vea la luz en el tercer trimestre del dos mil. Mi trabajo consiste en coordinar la parte creativa del proyecto, desde el movimiento de los personajes hasta su misión dentro de la historia del juego, pasando por su imagen en pantalla, sus voces, la forma en la que se relacionan entre ellos...

Siento no poder decir más, pero es información confidencial. Los departamentos de marketing de los distintos territorios saben ahora mismo menos que tú, pero les pondremos al día en el E3.

Como muy pronto, el juego se presentara a los medios en el ECTS (feria del videojuego que se celebra en Londres en otoño) en sesión a puerta cerrada. Este plan también es confidencial..."

Una de volantes

Hola, PlayManía, me llamo Alberto y el 18 de junio es mi cumpleaños y quería un volante con pedales. ¿Sirve el volante para todos los juegos de la PlayStation? Si no, quiero que me digáis juegos de coches que sirvan con volante.

Alberto Velasco García (Valencia)

Los volantes modernos suelen ser todos compatibles con la función analógica y por lo tanto funcionan a las mil maravillas con todos los juegos de coches que acepten este sistema de control, es decir los compatibles con el Dual Shock. Todos los juegos de coches actuales son compatibles con este sistema, así que no tendrás problema.

Por cierto, ¡Muchas Felicidades!



Shock 2

Compatible, pero no tanto

Hola, Soy Javi y en primer lugar quería daros la enhorabuena por el éxito de la revista. Tengo una duda: ¿se podrán jugar con los juegos de ordenador en la nueva PlayStation 2?

Francisco Javier Ariza Bonilla (Almería)

Confórmate con poder jugar con los juegos de PlayStation. Ten en cuenta que el PC es una máquina diferente a la consola, con sistemas operativos distintos y rutinas muy distintas lo que los hace incompatibles.

Comprar una PlayStation

Hola PlayManía. Antes de empezar quería daros la enhorabuena por la revista.
Mi pregunta es sobre PlayStation. Mis amigos dicen que la comprar la consola tienes que adquirir aparte los mandos, el adaptador y el disco de demo o el juego. ¿Es eso cierto? Si es cierto, ¿por cuánto puede salirme la consola? Gracias, y hasta pronto.

Francisco Javier Jiménez (Cuenca).

Tus amigos no se enteran. Cuando compras la consola se incluyen todos los cables necesarios para conectarla y un mando Dual Shock. También suele venir con un disco de demos. Lo que sí tienes que comprar aparte son los juegos y los demás periféricos que quieras (un segundo mando, un volante, la Memory Card...).

Nuestra recomendación es que te compres PlayStation y el pack de periféricos que incluye maletín, un pad digital y tarjeta de memoria. Es total serían 25.000 pesetas.

Si quieres disfrutar de los mejores juegos al mejor precio tira por la serie Platinum y compra *Gran Turismo* (3.990 pesetas), *Final Fantasy VII* (3.990 ptas), *Tomb Raider II* (4.990 ptas) o *Abe's Oddysee* (3.990 ptas).



Pack de periféricos

Espionaje y RPG

¿Qué tal estáis?. Primero de nada os felicito por la revista que me leo desde la primera hasta la última página.
A mi gustan los juegos de aventuras, especialmente de espionaje y táctica. Vosotros, ¿cuál me recomendáis *Metal Gear* o *Final Fantasy VII*?

Pablo Revert Mora (Valencia).

Por lo que nos cuentas, creemos que el juego que mejor encaja con tus gustos es *Metal Gear* y después, *Tenchu*. *Final Fantasy VII* es un RPG que aunque requiere bastante sentido táctico en los combates, se aleja bastante de los que podríamos llamar espionaje. Eso sí, es un juego imprescindible y barato.

Metal Gear

Más y más sobre Commandos

Hola, me gusta mucho vuestra revista. He oído que va a salir *Commandos* para PlayStation. Si es verdad, ¿para cuándo?

Oscar Pérez Pérez (Madrid).

Pues sí, es verdad, pero al final parece que el que va a salir es *Commandos 2*. Se espera que esté listo para diciembre, aunque es posible que se retrase un poco más.

Ya te contaremos...

Diccionario de términos

En esta sección os explicamos los términos más frecuentes que se utilizan al hablar de juegos o de consolas. Unas veces son tecnicismos y otras son palabras que se han creado para determinados efectos gráficos o estilos de juego. Si queréis que os expliquemos un término en concreto, no tenéis más que escribir una carta con las palabras que no entendéis. Con mucho gusto las incluiremos en nuestro diccionario.

- **DIGITALIZACIÓN:** Es el proceso por el que se convierten en datos numéricos imágenes de la vida real, básicamente fotos o películas. Se utiliza, entre otras cosas, para crear escenas cinemáticas como las de la chica de *Gex Deep Cover Gecko*.
- **DVD:** Disco Versátil Digital. Es un sistema de almacenamiento que, con el mismo tamaño de un CD, es capaz de acumular muchos más datos.
  Los DVD pueden ser de una cara, de doble cara (es decir, grabados por los dos lados), de doble densidad (con dos niveles de grabación en cada cara) y de doble cara y doble densidad. Será el sistema usado por PlayStation 2 y se está imponiendo como el nuevo sistema de vídeo doméstico gracias a su duración y capacidad.
- **LIGHT SOURCE:** Fuente de luz. Cuando en un juego hablamos de Light source nos referimos al punto desde el que hipotéticamente se genera la luz en sus escenarios. Un buen ejemplo son las bengalas que utiliza Lara para iluminar los subterráneos en *Tomb Raider III*.
- **POLÍGONOS:** Porción de plano limitada por varias rectas. Con esta palabra nos referimos a figuras bidimensionales, generalmente triángulos, que al combinarse generan en pantalla efectos de profundidad y tridimensionalidad. A mayor número de polígonos, mayor nivel de detalle en los gráficos (y más trabajo para el procesador). Otra ventaja de los polígonos sobre el mapeado de bits, es que pueden cambiar parcialmente de forma durante la partida, dependiendo de determinados sucesos. ¿Quién no se acuerda de los coches deformables de *Colin McRae*?
- **SOMBREADO GOREAUD:** Es un complicado proceso de sombreado que debe su nombre a su inventor. A nivel muy básico, es un proceso mediante el que se suministra al procesador la información de dos colores (como por ejemplo blanco y negro), para que calcule toda la gama de colores intermedios.
- **MECHA:** Con este término nos referimos a robots gigantescos (de más de diez metros de altura) controlados desde una cabina interior por un piloto humano. Tradicionalmente la palabra mecha estuvo únicamente asociada a robots japoneses, pero como tuvo una gran aceptación , otros países se decidieron a "adoptarla", como prueba la saga *MechWarrior* de Activision.

Consultorio

Deportes extremos

Hola amigos de PlayManía, me gustaría saber si hay algún juego de monopatín o surf o de algún deporte extremos que no sea snowboard. ¿Dónde puedo encontrarlos? ¿Cuánto cuestan?

Un desconocido

¿De verdad que no quieres Snow? Pues una pena, porque es de lo que hay un buen puñado. El resto de deportes suelen estar en juegos que incluyen varios diferentes como las dos partes de *ESPN Xtreme Games*, aunque te va a resultar difícil encontrarlos.

En estos juegos había pruebas de bicicleta, monopatín y patines. Aunque su calidad técnica no era demasiado alta sí que resultaban entretenidos. Lo más "arriesgado" que ahora mismo puedes localizar con facilidad es *Rushdown* (Infogrames, 7.990 pesetas) que incluye canoa, bicicleta y snowboard. La verdad es que la calidad no es muy alta.

En breve va a estar disponible *No Fear Downhill Mountain Bike*. Es sólo de ciclismo de montaña, pero seguro que te gusta.



Rushdown

Jugar en teles grandes

Hola, me gustaría saber si el Jam servirá también para PlayStation 2. También he oído que conectar la PlayStation en un TV grande te la estropea, ¿es verdad?

Manuel Solís Mendi (Madrid)

El Jam en sí mismo no es compatible ni incompatible con ninguna consola, es cuestión de conexiones Puede que PlayStation 2 no tengan el mismo tipo de conexiones, aunque nos extrañaría. De todos modos, ¿no te parece un poco pronto para estas sutilezas?

Con respeto a lo del televisor, no hay ningún problema para tu PlayStation. La consola no se va a estropear y el televisor tampoco. Sin embargo, todas las imágenes fijas pueden dañar el tubo de imagen, así que te recomendamos que no tengas la consola encendida durante mucho tiempo con el juego en pausa: si te tienes que ir a comer, pausa el juego y apaga la tele.



Jam

Más y más de PlayStation 2

Hola, me llamo Borja y quería felicitaros por la revista. También quiero haceros unas preguntas; ¿Pocket Station servirá también para la PlayStation actual o sólo para la dos?

Borja Soler (Valencia)

Bueno, amigo Borja, Pocket Station está diseñado específicamente para la actual PlayStation, así que no tienes que preocuparte por eso. Otros lectores, como Juan Carlos de Madrid nos han preguntado justo lo contrario, que si Pocket Station funcionará con PlayStation 2. Y, la verdad, no lo sabemos, al menos todavía. Ni siquiera sabemos si, como pregunta Raúl de Málaga, las tarjetas de memoria actuales funcionarán en PlayStation 2. Es posible que, al ser los juegos de PlayStation compatibles con la nueva consola, también funcionen las tarjetas de memoria. De ser así, el Pocket Station también sería compatible. Sin embargo, mucho nos tememos que no será así.

Probablemente en el E3 se desvelen estas incógnitas. Hasta entonces, paciencia.

Sabor japonés

Hola, lo primero de todo es felicitaros por la revista: es un éxito. Bueno, al grano. Me gustaría saber cuando van a sacar *Dragon Ball legend* y *Tenchu 2*. Lo de *Dragon Ball* es para mi, ya que de los 30 juegos que tengo dos son *Dragon Ball Battle 22* y *Dragon Ball Final Bout*. Lo de *Tenchu* es por un amigo que le encantan las espadas.

Gustavo Esteban Manzanares (Madrid)

La mentamos decirte que *Dragon Ball Legend* es un juego antiguo que salió hace bastante tiempo en Saturn y que no apareció en PlayStation porque sus distribuidores no veían muy claro el éxito del juego. La verdad, era bastante raro.

Tu amigo va a tener más suerte. Aunque no hay anuncio oficial sobre la segunda parte de *Tenchu*, es muy posible que pronto tengamos noticias. Por otra parte, tanto Konami como Capcom están trabajando en juegos con un planteamiento muy semejante y muchas, muchas espadas: son *Soul of the Samurai*, y *Onimusha*. Eso sí, no te podemos dar fechas de salida... todavía.



Soul of the Samurai

Vuelve Colin McRae

Hola, voy a haceros unas preguntillas. Quisiera saber si va a salir Colin McRae 2 y si será para PlayStation o PlayStation 2 y cuándo.

Agustín Santana López (Málaga)

Pues sí, Codemaster está trabajando en la segunda parte y será para la actual PlayStation. Todavía no se sabe mucho al respecto y parece que no saldrá hasta finales de año, aunque a este respecto no hay nada seguro. Ármate de paciencia.

Problemas técnicos

¿Cómo grabar un juego en video?

Hola. Me gustaría que me dijeseis cómo se graban las imágenes de los juegos en una cinta de vídeo. Gracias.

Javier Camuña Bueno (Málaga)

Hace unos meses explicábamos a otro lector cómo grabar el sonido. Pues bien, el sistema para grabar vídeo es muy parecido, aunque todavía más fácil.

Lo único que tienes que hacer es conectar la consola al vídeo mediante el cable euroconector y el vídeo a la tele como quieras. Si tu vídeo cuenta con dos euroconectores (suele ser uno de entrada y otro de salida) no tendrás ningún problema.

A la entrada enchufas la consola y a la salida la televisión.

Después, basta con que sintonices la tele en el canal de vídeo y te pongas a jugar con una cinta en marcha. Eso sí, recuerda que tendrás que sintonizar el canal del vídeo en el programa adecuado.

En el caso de que tu vídeo no tenga un euroconector de entrada, seguro que sí que tiene entradas de vídeo compuestos (las de los cables rojo, amarillo y blanco). En este caso el sistema es el mismo, pero conectando estos cables en sus tomas correspondientes.

Si no lo consigues a la primera puede ser que no tengas localizado el canal adecuado. Consulta el manual de tu vídeo.

¿Qué juego me compro?

Hola, playmaníacos, me llamo José Antonio y hace tiempo que pienso en comprarme un juego con el dinerillo de la hucha. No sé si decidirme por el *Metal Gear* o por *Resident Evil 2*, o si vosotros me recomendáis algún otro. Gracias.

José Antonio Esteban (Barcelona)

Cualquier de los dos es una comprar de la que no te vas a arrepentir. Pero creemos que harías mejor en comprar *Metal Gear*, porque seguro que pronto *Resident Evil 2* saldrá en Platinum, lo que te permitirá hacerte con los dos con un buen ahorro.

La PlayStation de papá

Hola, soy Luis y tengo seis años. No estoy seguro de si los Reyes Magos me trajeron una PlayStation a mi o si era para mi padre. Es caso es que compró el *Spyro* y se quedó tan enganchado que anda buscando en PlayManía todo lo que huela a *Spyro*. ¿Para cuándo *Spyro 2*? ¿Qué juegos se asemejan a él?

Luis Camacho Galiana (Madrid).

Dile a papá que se está trabajando en *Spyro 2* y que no nos extrañaría nada que saliera estas Navidades. También puedes contarle, que lo más parecido a *Spyro* que hay por ahí es *Bichos*, aunque ni tiene el carisma ni la calidad gráfica de nuestro común amigo el dragón, pero es igual de divertido.

Spyro The Dragon

Una reivindicación

Querida redacción de PlayManía: Os escribo para preguntar cómo es posible que los programadores hagan juegos tan buenos como *Gran Turismo* o *Tomb Raider* y se les escape un fallo tan simple como es no poder guardar partidas en la tarjeta de memoria del puerto 2. Así, la tarjeta del puerto 1 siempre está llena y no puedes pasar las partidas a la del 2 porque el juego no carga la partida si la tarjeta no está en el 1.

Francisco Luis Sánchez (Alicante)

Tienes razón, hay muchos juegos que o bien no salvan en el puerto 2 o no cargan desde ahí. Sin embargo, tampoco te cuesta tanto cambiar la tarjeta de un puerto a otro cuando uses un juego que sólo carga desde el 1. Además, cada vez es más difícil encontrar juegos que no reconozcan ambas tarjetas de memoria.

Comprar o no comparar

Hola amigos, tengo una duda. Me he enterado que va a salir *FFVII* en Platinum y me lo quiero comprar. ¿Haría bien sabiendo que lo tuve hace tiempo y que me lo pasé unas cuantas veces?

Sergio Rodríguez (Barcelona)

Eso es algo que sólo tú puedes decidir, pero *Final Fantasy VII* es uno de esos juegos imprescindibles que hay que tener y conservar si te interesa tener una buena juegoteca. Es un clásico atemporal y con un precio... Por cierto, incluye una demo de *Final Fantasy VIII*, ¿esto no te anima todavía más?

Top Drive 2

El mejor volante que puedes encontrar

- Precio: **14.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo (Logic 3)**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: 

Si echamos la vista atrás y recordamos los primeros modelos de volantes que aparecieron para PlayStation, nos damos cuenta que la progresión de estos periféricos, sobre todo en lo que a calidad se refiere, es cada vez mayor. Un buen ejemplo de ello, y quizás el más representativo, lo tenemos en este Top Drive 2.

Para empezar, es el primer volante para PlayStation que se puede sujetar firmemente a una mesa o banqueta utilizando unas pinzas que se encajan en la mesa, y que luego enroscaremos para que quede bien sujeto. La mayoría de los volantes para ordenador utilizan este sistema que es el más firme de todos ya que así se consigue la sujeción más cómoda. También nos gusta mucho el sistema del Race Station Shock 2, (comentado en el nº 1 de PlayManía) que consiste en acoplar el volante bajo nuestras piernas, pero éste le supera Además de las "sargentas" el Top Drive 2 también ofrece la opción de sujetarlo con unas potentes ventosas.

El volante es el mejor que hemos tenido ocasión de probar. Responde con exactitud, va recubierto de un material imitando al cuero que le da una apariencia y un tacto exquisito, es compacto y muy fiable, y su sistema de vibración es perfecto.

Tiene dos modos de sensibilidad y con esto se puede conseguir un ángulo de giro más pronunciado. Presionando el botón "mode" (se enciende un Led), podemos multiplicar por dos el índice de giro, alcanzando así una mayor sensibilidad en la conducción.

La colocación de los botones es idónea y muy atractiva, en donde destaca un botón de "Start", digno de las máquinas recreativas. Para cambiar las marchas utilizaremos los botones que lleva por debajo del volante , es decir, tipo Fórmula 1.

En cuanto a los pedales, son prácticamente iguales a los demás modelos de volantes, utilizando el sistema analógico de aceleración y frenado (cuanto más pisemos, más aceleramos).

Tiene las tres configuraciones existentes (Digital, NegCon y Dual Shock), lo que le hace compatible con el 100% de los juegos.

El manual de instrucciones es completo y explica con claridad las distintas funciones del volante.

Su calidad general, sus prestaciones, su bonito diseño y su perfecto tamaño, hacen de Top Drive 2 el mejor volante que podéis encontrar actualmente para PlayStation, ganando al Race Station Shock 2 en cuanto a calidad, ya que este último nos dejó una sensación de fragilidad poco agradable.

Top Drive

La alternativa perfecta

- Precio: **14.990 ptas.**
- Distribuidor: **Nostromo (Logic 3)**
- Teléfono: **91 304 39 78**
- Tipo: **Volante**
- Puntuación: MB

Como podréis imaginar, existen muchas similitudes entre este modelo y el Top Drive 2, así que sólo vamos a explicar las diferencias entre uno y otro, dando como válidas las características expuestas anteriormente para los dos volantes.

La principal diferencia radica en el hecho de que el Top Drive lleva palanca de cambios, pero prescinde de la vibración que sí lleva el Top Drive 2.

A nosotros nos parece más positivo que un volante tenga vibración, ya que ofrece mayores sensaciones de conducción, y además si queremos utilizar las marchas manuales lo podemos hacer con los botones situados debajo del volante. El cambio de marchas tipo Fórmula 1, nos parece más cómodo ya que, aunque no es tan realista como la palanca, nos permite coger el volante con las dos manos mientras conducimos. Al ser la conducción en los juegos más rápida que en la realidad, la palanca tiene el inconveniente de hacernos conducir con una sola mano haciéndonos perder precisión en las curvas.

La forma de sujeción se basa en una base sólida y bastante ancha, siendo más eficaz que otros volantes con la misma característica, aunque preferimos el sistema más seguro del Top Drive 2.

Un punto a favor del Top Drive es que los que tengáis en casa más de una consola, podréis jugar con este volante en todas, ya que es compatible con Nintendo 64 y Saturn. En cuanto al tema monetario, no existe diferencia.

Aunque a nosotros nos gusta más el Top Drive 2, de vosotros depende la elección: Vibración o palanca.



Sphere 360º

Diferente, original... y complicado

- Precio: **12.990 ptas.**
- Distribuidor: **New Software Center**
- Teléfono: **91 359 29 92**
- Tipo: **Mando 3D**
- Puntuación: 



El principal inconveniente de este pad es que su elevada sensibilidad nos obligará a jugar durante horas hasta llegar a dominarlo plenamente. Su elevado precio tampoco ayuda...

Sphere 360º nos propone una nueva manera de disfrutar con nuestros juegos favoritos. Su mecanismo está basado en una bola que podemos girar hacia todos los lados posibles, empujarla hacia dentro o fuera, subirla hacia arriba y abajo... y todos los movimientos que se os ocurran.

En el correcto aprendizaje del manejo de la bola giratoria está la clave para sacarle todo el partido a este pad. Para ello incluye un CD con un juego de naves en el que tendremos que aprender todos los movimientos que se pueden efectuar con la bola. El CD está dividido en dos partes. En la primera aprenderemos los movimientos básicos, y en la segunda entraremos en un mini juego en el que nos pondrán a prueba todo lo que hemos aprendido.

Dado que no estamos acostumbrados a mandos de este tipo, el manejo se hace dificilísimo, en parte también a su tremenda sensibilidad, lo que nos supondrá varias horas de entrenamiento antes de emplearlo con alguno de nuestros juegos.

Es compatible con todos los juegos (simuladores, coches, plataformas, etc.), ya que soporta los mandos tipo NegCon, Joystick Analog y Analog Controller. Para ello lleva un interruptor con las tres posiciones.

La mayor ventaja con la que cuenta Sphere 360, radica en que con una sola mano podemos hacer varias funciones, como acelerar y girar, o dirigir un avión y disparar... pero para conseguir los resultados esperados tendréis que jugar y jugar.

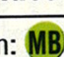
La calidad del mando en general es muy buena, como suele ser todo lo que fabrica Ascii.

A nuestro juicio, es una idea muy interesante, pero demasiado exigente en su manejo, tanto que puede llegar a desesperarnos.

Por último decir que no tiene función de vibración, y que su precio nos parece bastante elevado para ser un mando de control.

Infra Red Controllers

Para controlarlo todo a distancia

- Precio: **8.790 ptas.**
- Distribuidor: **Ardistel (Blaze)**
- Teléfono: **976 73 49 44**
- Tipo: **Mandos infrarrojos**
- Puntuación: 

Seguramente que a muchos de vosotros os ha atraído en alguna ocasión la idea de jugar desde cualquier parte de vuestra habitación sin ningún cable que os moleste, pero seguramente también habréis tenido alguna duda sobre la calidad y precisión de este tipo de mandos.

Para que lo tengáis más claro, vamos a analizar los tres requisitos fundamentales que debe tener este sistema, que a nuestro juicio son: calidad del pad, precisión de los infrarrojos y distancia que alcanzan.

En cuanto a la calidad de los mandos, son una réplica exacta del pad original de Sony, tanto en el diseño como en el tacto de la cruceta y botones. Son exactamente iguales. Quizás sean un poco más durillos, pero una vez que te acostumbras a ellos, prácticamente no se nota. Por debajo tienen dos interruptores; uno es para apagar o encender el pad, y el otro para utilizarlo como primer o segundo jugador. Cada pad necesita dos pilas 1.5 V (de las pequeñas) que no vienen incluidas.

La precisión de los infrarrojos es la misma que puede tener cualquier mando a distancia, no es necesario que estemos justo enfrente del receptor, simplemente hay que tener cuidado en no tapar ni ocultar la entrada de la señal, ni del receptor del mando (ésta última situada justo donde estaría el cable). Si cumplimos estos requisitos no tendremos ningún problema.

La distancia que alcanza en óptimas condiciones es de tres metros, más que suficiente si tenemos en cuenta que los cables de los pads suelen medir aproximadamente dos metros, y un metro más se nota bastante.

Su precio (cada mando te sale a 4.395 ptas.) es sin duda el hándicap más importante, teniendo en cuenta además que son mandos digitales. Pero si os merece la pena, adelante, haréis una buena compra.







de descuento en tu compra en:



¿CÓMO HACER TU PEDIDO?

EN LA TIENDA:
PUEDES PASARTE POR CUALQUIERA DE LAS VEINTITRÉS DIVERTIENDAS DE ESPAÑA Y EFECTUAR DIRECTAMENTE TU COMPRA. NO TE OLVIDES DE LLEVAR EL CUPÓN ORIGINAL, SIN EL CUAL NO PODRÁS BENEFICIARTE DE ESTA OFERTA.
PARA SABER CUÁL ES TU DIVERTIENDA MÁS CERCANA LLAMA AL 95 207 01 19 O CONSULTA LA PUBLICIDAD DE ESTA CADENA DE TIENDAS EN LA PÁGINA 27 DE LA REVISTA.

POR CORREO:
RECORTA EL CUPÓN DE DESCUENTO QUE HAY EN ESTA PÁGINA E INDICA LOS PRODUCTOS QUE DESEAS ADQUIRIR. DIVERTIENDA TE ENVIARÁ TU PEDIDO CONTRA REEMBOLSO.
TOMA NOTA DE LA DIRECCIÓN:
DIVERTIENDA
INGENIERO DE LA TORRE ACOSTA, 1.
29007 MÁLAGA

SI TIENES CUALQUIER DUDA SOBRE TU PEDIDO, PUEDES LLAMAR AL 95 207 01 19

DESCUENTO DE 500 PTS. EN CADA ARTÍCULO O PEDIDO CUYO VALOR SEA SUPERIOR A 5.000 PTS.
OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE DIVERTIENDA.
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA EL 30 DE JUNIO DE 1999.

Cupón de pedido

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C.Postal .... Tel. .... NIF ....
Fecha nacimiento .... E-mail ....

PRODUCTO	PRECIO OFICIAL	DESCUENTO	PRECIO PLAYMANÍA
TOTAL			





Forma de pago

❐ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.)

DS: Dual Shock. AC: Analog Controller. V: Volante. P: Pistola. MC: Memory Card. CL: Cable Link. MT: Multi Tap. R: Ratón.

¿Qué juego comprar?

Muchos de vosotros nos habéis pedido que elaboremos una lista con los mejores juegos de PlayStation, pero ¿qué mejor orientación que tener todos los juegos del mercado comentados, puntuados y con una clara recomendación? Justo lo que os ofrecemos.

Air Combat (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Un mata-mata con aires de simulador.

Alien Trilogy (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Muy bien ambientado, largo y difícil.

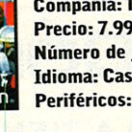
Apocalypse



Puntuación 8
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético y divertidísimo arcade 3D.

Assault

Puntuación 7
Compañía: Telstar
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un buen arcade 3D ideal para dos jugadores.

Asteroids



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un clásico totalmente renovado.

B-Movie



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Curioso matamarcianos con libertad 3D.

Colony Wars Vengeance




Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un espléndido simulador espacial.

Doom (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mito de los shoot'em up a buen precio.

Forsaken



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Laberintos 3D, muchos tiros y gran calidad.

Future Cop

Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Frenético mata-mata en perspectiva aérea.

G-Darius




Puntuación 8
Compañía: THQ
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Matamarcianos de corte tradicional.

G-Police (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un helicóptero futurista, un mata-mata 3D.

Loaded (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Acción y mucho gore para dos jugadores.

R-Types



Puntuación 4
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Las dos versiones del clásico matamarcianos.

R-Type Delta



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Los amante del género no podrán resistirse.

Retroforce



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Divertido y original mata-mata en 3D.

Shadow Gunners



Puntuación 6
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Gana la guerra a los mandos de un robots.

Soviet Strike (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Estrategia y acción pilotando helicópteros.

Viper



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Trepidante y entretenido, aunque confuso.

Wing Over 2



Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, AS

Un complejo y completo simulador de vuelo.

Baby Universe



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: inglés
Periféricos: AC

Para hacer presentaciones musicales.

Bust A Groove



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Divertidísimo simulador de baile.

Bust A Move 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Reflejos e inteligencia: absorbente a tope.

Bust A Move 4



Puntuación 7
Compañía: Acclaim
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS.

Por su precio, mejor hazte con *BAM2*.

Devil Dice



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC, MT

Un puzzle muy entretenido y cerebral.

Fluid



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Curiosa y relajante aplicación musical.

Kula World



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Tan importante es pensar como actuar.

Lemmings



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Recopilación de los dos juegos originales.

Live Wire



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un puzzle de difícil control.

Mr Domino



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con inteligencia podrás tirar todas las fichas.

Music



Puntuación 8
Compañía: Codemaster
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un genial programa para componer música.

Pro Pinball: Big Race USA



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS. LC

Lástima que sólo tenga una mesa.

Pro Pinball: Timeshock



Puntuación 7
Compañía: Empire
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Con alguna mesa más...

Shangai



Puntuación 6
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC.

Una nueva versión del clásico puzzle.

Tetris Plus



Puntuación 8
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El clásico de siempre con nuevos juegos.

True Pinball (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcto pinball con tres mesas diferentes.

Yoyo´s Puzzle Park



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un reto de la habilidad e inteligencia.

Worms (Platinum)



Puntuación 5
Compañía: Ocean
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Con más resolución sería irresistible.

Civilization II



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Haz evolucionar una civilización desde cero.

C & C (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Juego de guerra en tiempo real: absorbente.

C&C: Red Alert Retaliation



Puntuación 8
Compañía: Westwood
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, R, LC

Muy parecido a sus antecesores.

Constructor



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Un divertido simulador de construir barrios.

Global Domination



Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Domina el mundo usando tu poder nuclear.

KKND Krossfire



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Estilo *Command & Conquers*, pero más flojo.

Populous: El principio



Puntuación 8
Compañía: Bullfrog
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Conviértete en el dios de un planeta.

The Unholy War



Puntuación 6
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Curiosa mezcla de estrategia y lucha.

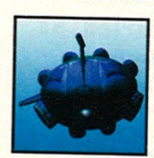
Theme Hospital



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Dirige un hospital y diviértete como nunca.

Warzone 2100 ¡NOVEDAD!



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R, AC

Estrategia (y mecánica) en tiempo real.

Abe´s Exoddus



Puntuación 8
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Supera a la primera parte, pero es más caro.

Abe´s Oddysee (Plat.)



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un inteligente plataformas. Genial.

Blasto



Puntuación 4
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

De diseño simplista y desarrollo monótono.

Crash Bandicoot (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un gran juego superado por sus secuelas.

Crash Bandicoot 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

No supera a la tercera parte, pero su precio...

Crash Bandicoot 3



Puntuación 9
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un divertido, variado y espléndido juego.

Croc (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, AC

Largo y simpático, pero repetitivo.

Dreams



Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, pero de difícil control.

El mundo perdido



Puntuación 3
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Pésima adaptación de la película.

Gex 3D: Enter the Gecko



Puntuación 7
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un genial y divertido plataformas 3D.

Gex: Deep Cover Gecko



Puntuación 8
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mejor y más divertido que su antecesor.

Heart of Darkness



Puntuación 8
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Inteligencia y habilidad a partes iguales.

Jersey Devil



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Klonoa



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Simpático y divertido, ideal para los peques.

Lucky Luke



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC.

Variado y divertido, aunque duro de control.

Megaman 8



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Típica aventura Megaman.

Megaman X 4



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Mejor que el anterior.

Mickey's W. Adventures (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido y largo: ideal para los pequeños.

Pandemonium (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Crystal Dinamics
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Simple y repetitivo, pero colorista.

Pitfall 3D



Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Larguísimo, bonito y rebosante de humor.

Rayman (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 3.290 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Divertido plataformas a muy buen precio.

Tombi!



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mezcla aventura y plataformas, divertido.

Actua Golf 3



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.990 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Pool



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: De 1 a 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un correcto y completo simulador de billar.

Actua Soccer (Plat.)



Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

En esto del fútbol hay cosas mejores.

Actua Soccer 3



Puntuación 7
Compañía: Gremlin
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Uno de los mejores simuladores de fútbol.

Actua Tennis



Puntuación 3
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC,MT

Muchas opciones para una pobre jugabilidad.

Adidas P.S. (Platinum)



Puntuación 5
Compañía:Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un simulador que no pasa de interesante.

All Star Tennis´99



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, AC, DS

Los mejores tenistas para un gran juego.

Brunswick Circuit Pro Bowling



Puntuación 4
Compañía: THQ
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simulador de bolos demasiado simple.

Cool Boarders 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

Un gran simulador y a muy buen precio.

Cool Boarders 3



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor juego de snowboard.

FIFA'99



Puntuación 9
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

El mejor simulador de fútbol del momento.

ISS Pro (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor Platinum de fútbol. Muy jugable.

ISS Pro'98



Puntuación 8
Compañía: Konami
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un gran simulador, pero con pocas opciones.

Int. Track & Field (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 3.890 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La mejores pruebas de las olimpiadas.

Knockout Kings '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Completo simulador de boxeo, aunque lento.

Líbero Grande



Puntuación 5
Compañía: Namco
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Sólo controlamos a un jugador: muy peculiar.

Madden NFL'99



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador de fútbol americano.

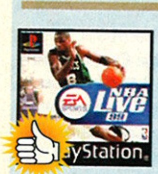
Michael Owens WLS'99



Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Un buen juego de fútbol, completo y fácil.

NBA Live'99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

El mejor y más completo simulador de basket.

NBA Pro´99

Puntuación 7
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Un gran simulador de baloncesto.

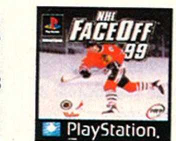
NHL '99



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT, DS

Un gran juego de hockey, muy completo.

NHL Face Off' 99



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Un divertido simulador de hockey.

Pool Hustler



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un lento, aunque completo, juego de billar.

Pro 18

Puntuación 5
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 16
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un simulador de golf completo y jugable.

Pro Boarders 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un divertido simulador de snowboard.

Puma S. Soccer



Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un arcade de fútbol bastante soso.

Rushdown



Puntuación 3
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un juego flojo que combina tres deportes.

Sensible Soccer

Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El clásico de siempre, jugable pero simple.

Ten Pin Alley




Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 6
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un simplote simulador de bolos.

Tennis Arena



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido y simpático juego de tenis.

Tiger Woods '99



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, MT

Un buen simulador de golf, pero lento.

UEFA Champions Leage



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Disfruta jugando la Liga de Campeones

Victory Boxing 2




Puntuación 4
Compañía: JVC
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Pocos atractivos para un feo juego de boxeo.

Viva Football



Puntuación 7
Compañía: Virgin
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Juega el Mundial con equipos históricos.

Bomberman Fantasy Race



Puntuación 5
Compañía: Hudson
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Simpático arcade, ideal para los niños.

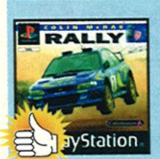
C3 Racing



Puntuación 7
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

Un gran simulador, aunque le falta chispa.

Colin McRae Rally



Puntuación 9
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más realista de los juegos de rallies.

Destruction Derby (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un clásico de la velocidad. Muy bueno.

Destruction Derby 2 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Driver ¡NOVEDAD!



Puntuación 9
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

El más original arcade del momento.

Formula 1 (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

La diversión (y la destrucción) aseguradas.

Formula 1'97



Puntuación 9
Compañía: Psygnosis
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V

El mejor simulador de F-1 del mercado.

Fórmula 1 '98



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V, LC

No supera a su antecesor.

Gran Turismo (Plat)



Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El mejor simulador al mejor precio.

Grand Theft Auto (Plat.)



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Debemos cumplir los encargos de la mafia.

GTA London ¡NOVEDAD!



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Más misiones para *Grand Theft Auto*.

Megaman Battle & Chase



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Un arcade infantil con personajes Megaman.

Micromachines V3



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.490 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Coches y circuitos en miniatura. Genial.

Mónaco Gran Prix



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un duro competidor para la serie F-1.

Moto Racer (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Parecido a la segunda parte, con mejor precio.

Moto Racer 2



Puntuación 6
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Suberbikes y Motocross en el mismo juego.

Motorhead



Puntuación 6
Compañía: Gremlin
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Manejable, bonito, divertido y... corto.

Need For Speed: Road Challenge



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

La mejor versión de la saga *Need for Speed*.

Porsche Challenge



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Una maravilla visual, pero se hace corto.

Rally Cross 2



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Más arcade que rally, resulta entretenido.

Ridge Racer (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Un veloz arcade, aunque algo simple.

Ridge Racer Revolution



Puntuación 6
Compañía: Namco
Precio: 3. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V, LC

Mejor que la primera parte, pero simple.

Ridge Racer Type 4



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 8. 490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, V, DS

La culminación de la serie: largo y divertido.

Road Rash (Platinum)



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Carreras callejeras de motos. Bastante feote.

Road Rash 3D



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La misma idea, pero en 3D.

Rogue Trip



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conduce y destruye a tus contrincantes.

Rollcage



Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade rapidísimo, pero un tanto alocado.

San Francisco Rush



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Irreal y frenético arcade, de gráficos simples.

S.C.A.R.S.



Puntuación 7
Compañía: Ubi Soft
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un arcade de muy buen aspecto, pero corto.

Sports Car GT



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

No es tan realista como sabría esperar.

Super Cross '98



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Entretenido simulador de cross, pero brusco.

Test Drive 5



Puntuación 5
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Castellano
Periféricos: MC, DS

Completísimo, aunque gráficamente pierde.

Toca Touring Car (Plat.)



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, V

Excepcionalmente realista y de control fácil.

Toca Touring Car 2



Puntuación 7
Compañía: Codemasters
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Más completo que el anterior, pero más lento.

Total Drivin (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Ocean
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Muchos coches, mediocre calidad gráfica.

V-Rally (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Infogrames
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, V

Un gran simulador a un bajo precio.

Vigilante 8



Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Conducción y disparo en la misma pista.

Wipeout (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, V

Un clásico, superado por la segunda parte.

Wipeout 2097 (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Veloz, trepidante y largo. Todo un clásico.

Asterix



Puntuación 6
Compañía: Infogrames
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Entretenida mezcla de acción y estrategia

Batman & Robin



Puntuación 5
Compañía: Acclaim
Precio: 3.990 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Buena mezcla de géneros, pero poco jugable.

Bichos



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS.

Una fiel adaptación de la película de Disney.

Bloodlines



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS, MT

Peculiar adaptación del "Tú la llevas".

Bomberman World



Puntuación 5
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 5
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, MT

Jugando en compañía es de lo más divertido.

Diver's Dream



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Una aventura preciosa aventura submarina.

Duke Nukem Time to Kill



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Acción a raudales con toques de aventura.

Eliminator



Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un shoot'em up bastante extraño.

Hércules (Platinum)



Puntuación 6
Compañía: Sony
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Los más pequeños lo pasarán como héroes.

Jungla de Cristal (Plat.)



Puntuación 8
Compañía: Electronic Arts
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Tres juegos en uno: apasionante y largo.

Medievil



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Un excelente juego, bonito y muy divertido.

Monkey Hero



Puntuación 6
Compañía: Take 2
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpática aventura, ideal para los pequeños.

Pequeños Guerreros



Puntuación 4
Compañía: Electronic Arts
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Adaptación poco afortunada de la película.

Point Blank



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 8
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, P

Un simpático y variado arcade de pistola.

Poy Poy



Puntuación 5
Compañía: Konami
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Parecido al conocido *Bomberman.*

Poy Poy 2



Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Muy parecido a la primera parte.

Psybadek

Puntuación 4
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Extraño arcade en el que vas en monopatín.

Rampage 2 ¡NOVEDAD!

Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 3
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, MT

Divertido jugando en compañía. Solo pierde.

Running Wild

Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Sosas carreras protagonizadas por animales.

Spyro The Dragon

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Bonito, largo y jugable: una gran opción.

Streak Hoverboard Racing

Puntuación 5
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 4
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS, LC

Velocidad de corte futurista. Entretenido.

T'ai-Fu

Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Simpático beat'em up con un tigre de héroe.

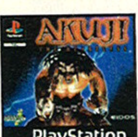
Trap Runner ¡NOVEDAD!
Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: DS, MC

Intenta cazar a tu rival. Divierte sólo un rato.

Time Crisis (Platinum)

Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: P

El mejor arcade de pistola.

Akuji

Puntuación 7
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

De corte *Tomb Raider*, pero menos complejo.

Alundra

Puntuación 8
Compañía: Psygnosis
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Buena mezcla de acción y juego de rol.

Atlantis

Puntuación 5
Compañía: Virgin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

Una aventura gráfica de lento desarrollo.

Azure Dreams

Puntuación 4
Compañía: Konami
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El rol se combina con la estrategia.

Breath of Fire III

Puntuación 4
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un RPG puro, feote y sin traducir.

Broken Sword II

Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, R

La mejor aventura gráfica en castellano.

Final Fantasy VII (Plat.)

Puntuación 10
Compañía: Sony
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Por su precio y calidad es compra obligada.

Guardian's Crusade

Puntuación 6
Compañía: Activision
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Simpático RPG de entretenido desarrollo.

Hard Edge

Puntuación 8
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De corte *Resident Evil 2*, con más personajes.

Last Report

Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Una aventura gráfica de calidad, pero lenta.

Legend of Kartia

Puntuación 6
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muy parecido a un juego de mesa.

Megaman Legends

Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mismo Megaman pero en plan aventurero.

Men in Black

Puntuación 5
Compañía: Gremlin
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

De tipo *Resident Evil*, pero más corto y feo.

Metal Gear

Puntuación 10
Compañía: Konami
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Una impactante aventura: imprescindible.

Monsterseed

Puntuación 4
Compañía: Sunsoft
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Un sosísimo y aburrido RPG.

O.D.T.

Puntuación 6
Compañía: Psygnosis
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Entre plataformas y RPG. Entretenido.

Resident Evil (Plat.)

Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Más largo que *RE 2*, pero menos bonito.

Resident Evil 2

Puntuación 10
Compañía: Capcom
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Terror, acción y espeluznantes gráficos.

Tenchu Stealth Assassins

Puntuación 7
Compañía: Activision
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Muévete con sigilo ninja y cumple tu misión.

The Fifth Element

Puntuación 5
Compañía: Kalisto
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

El control baja enteros al resto del juego.

The Granstream Saga



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Espectacular Action RPG en 3D.

Wild Arms



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC

Un larguísimo RPG de corte *FF VII*.

Darkstalkers 3



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Mucho humor para un gran arcade 2D.

Kensei



Puntuación 3
Compañía: Konami
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Un réplica de *Tekken* con escasa calidad.

Pocket Fighters



Puntuación 5
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Ryu y sus amigos en plan caricatura.

Tekken (Platinum)



Puntuación 7
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El primero de la saga, ampliamente superado.

VS



Puntuación 6
Compañía: THQ
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Interesante, aunque difícil de controlar.

Tomb Raider (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

La primera y más tensa aventura de Lara.

Biofreaks



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

Dead or Alive



Puntuación 8
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Uno de los mejores arcades de lucha. Corto.

Marvel vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio:7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los héroes Marvel y la jugabilidad Capcom.

Rival Schools



Puntuación 8
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma:Inglés
Periféricos: MC, DS

La jugabilidad Capcom, gráficos poligonales.

Tekken 2 (Platinum)



Puntuación 9
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Tan impresionante como su precio.

War Gods



Puntuación 3
Compañía: Midway
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

Corto, pobre gráficamente y aburrido.

Tomb Raider II (Platinum)



Puntuación 10
Compañía: Eidos
Precio: 4.990 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor *TR* y a un buen precio.

Busido Blade



Puntuación 4
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, AC

Mucho espectáculo gráfico, poca jugabilidad.

Dragon Ball Final Bout



Puntuación 6
Compañía: Bandai
Precio: 8.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Goku y sus amigos sobre escenarios 3D.

Mortal Kombat 4



Puntuación 7
Compañía: GTI
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor y más doloroso de la serie, ahora 3D.

Soul Blade (Platinum)



Puntuación 8
Compañía: Namco
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Su único defecto es ser corto, lo demás...

Tekken 3



Puntuación 10
Compañía: Namco
Precio: 7.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC, DS

El mejor arcade de lucha hasta la fecha.

X-Men Vs Street Fighter



Puntuación 6
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Correcta adaptación de la recreativa.

Tomb Raider III



Puntuación 8
Compañía: Eidos
Precio: 8.490 pesetas
Número de jugadores: 1
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

La tercera parte no supera a *TR II*.

Cardinal Syn



Puntuación 7
Compañía: Sony
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Mucho gore para un arcade de lucha 3D.

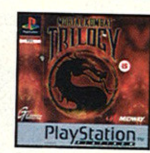
Dinasty Warriors



Puntuación 5
Compañía: Infogrames
Precio: 5.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Completo y divertido, aunque soso de gráficos.

Mortal Kombat Trilogy



Puntuación 6
Compañía: GTI
Precio: 3.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Recopilación de los tres primeros *MK*.

SF Alpha 3 ¡NOVEDAD!



Puntuación 9
Compañía: Capcom
Precio: 7.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

El mejor arcade de lucha 2D de la historia.

Toshinden



Puntuación 5
Compañía: Takara
Precio: 3.490 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Inglés
Periféricos: MC

Los años no pasan en balde.

Zero Divide 2



Puntuación 3
Compañía: Sony
Precio: 6.990 pesetas
Número de jugadores: 2
Idioma: Castellano
Periféricos: MC, DS

Lentas, aburridas y cortas luchas de robots.

NAMCO • Deportivo

Anna Kournikova´s Smash Court

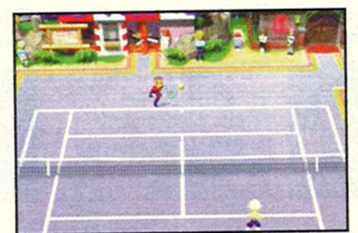
A golpe de raqueta

Sony va a ser la encargada de distribuir en nuestro país *Anna Kournikova´s Smash Court*, un desenfadado juego de tenis en el que, pese a llevar el nombre de una famosa tenista, los jugadores mostrarán un aspecto "deformed", propio de otros títulos similares de Namco.Y es que esta compañía es especialista en ofrecernos juegos de tenis en los que no sólo hay que tener un buen dominio de la volea y el revés, sino también ganas de reirnos para disfrutar de sus simpáticos golpes de humor.

En *Smash Court*, Namco mantendrá todos estos rasgos gráficos, pero también nos sorprenderá con un grado de simulación muy superior al que su aspecto hace presagiar. Y es que el gran nivel de los 24 tenistas que incluirá nos obligará literalmente a "sudar la camiseta" para ganar cada partido. Otro punto interesante del juego será su completo modo de entrenamiento, con el que podremos ensayar aquellas jugadas que se nos resistan.

Si no hay retrasos, *Smash Court* estará a la venta a finales de Junio.

Primera Impresión: B



El aspecto de los jugadores será, ya lo veis, rechoncho y cabezón, y algunos partidos se disputarán en pistas muy curiosas.





Smash Court incluirá un buen número de modos de juego, entre los que no faltarán los partidos a dobles para cuatro jugadores.

TITUS • Lucha

Evil Zone

Bofetadas a dos bandas

Para cuando leas estas líneas ya faltará poco para la aparición de *Evil Zone*, un prometedor juego de lucha de excelente aspecto gráfico en el que 12 luchadores competirán para decidir quién se enfrenta a un ser demoníaco que vive en una dimensión alternativa.

Dejando a un lado su interesante ambientación (muy en la línea del Anime japonés) lo más característico de *Evil Zone* será su innovador sistema de control, en el que los golpes, combos y especiales se efectuarán mediante combinaciones de las flechas del pad digital y de un único botón de ataque y otro de defensa. En teoría, mediante este sistema será muy fácil efectuar ataques especiales sin complicaciones, pero a nosotros nos ha parecido demasiado simplista. En la versión final veremos lo que da de sí el tema.

Primera Impresión: B





SONY • Acción

Una misión de

Poco a poco, los juegos que podríamos denominar "para adultos", están alcanzando unos niveles de realismo sorprendentes. *Syphon Filter* es el exponente que, después de *Metal Gear Solid*, más firmemente sigue esta tendencia, aunque desde una perspectiva mucho más inclinada hacia la acción y presentando algunas situaciones límite que pasarán a la historia por su crudeza.

Como algunos sabréis, su argumento nos propone enfrentarnos a una organización terrorista que pretende exterminar a la población de un estado americano con un nuevo gas letal llamado Syphon Filter. En nuestra carrera contrarreloj tendremos que recorrer un total de 15 misiones excepcionalmente ambientadas que destacarán por el enorme tamaño de sus mapeados y por la variedad de situaciones que en ellas se nos presentarán.

Cada uno de estos niveles se estructura en torno a una serie de



Encontraremos una gran variedad de localizaciones, algunas de ellas realmente impresionantes.

alto riesgo

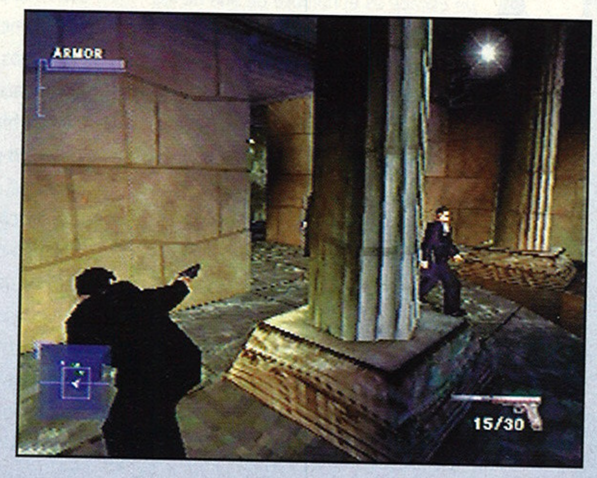


objetivos de diversa índole (como por ejemplo, colocar explosivos o liberar a unos rehénes), aunque en todos ellos cobrará especial importancia la acción. Esto no quiere decir que no vayamos a encontrar situaciones en las que tendremos que pasar desapercibidos entre los terroristas (que las habrá), sino que la acción estará presente incluso en estos momentos.

Por otra parte, el catálogo de armas y objetos que podrá recoger el protagonista promete ser de lo más variado, llegando a encontrar desde una linterna para iluminar las zonas oscuras, hasta un rifle con con mira telescópica y visión nocturna.

Syphon Filter no va a ser un título especialmente indicado para los más pequeños de la casa, pero los más talluditos encontrarán en él un juego emocionante, largo y realista como pocos. En Julio lo podréis comprobar con vuestros ojitos.

Primera Impresión: 



Aunque en Syphon Filter primará la acción, algunos objetivos nos obligarán a seguir el rastro de un terrorista sin que éste note nuestra presencia. Para ello dispondremos de un botón específico y necesitaremos toda la paciencia del mundo.



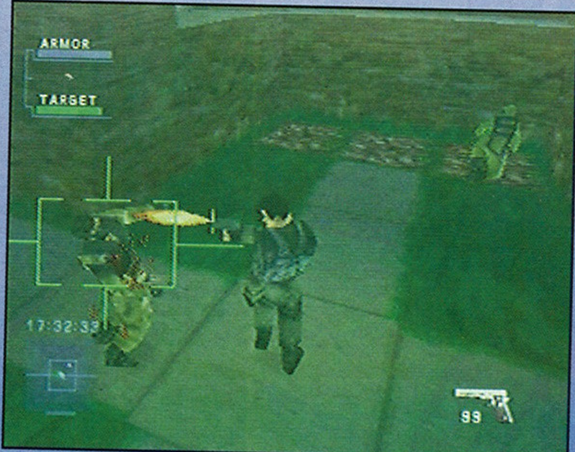


Solo ante las adversidades





Gabriel Logan, el superagente que protagoniza *Syphon Filter*, tendrá que afrontar algunas situaciones realmente peligrosas que, en algunos casos, evocan claramente las escenas más impactantes del cine de acción de los noventa. Por citar sólo un par de ejemplos, Gabriel tendrá que correr por las vías del metro esquivando los trenes mientras que persigue a uno de los cabecillas de los terroristas, o evitar las peligrosas llamas de un incendio provocado por una explosión. Son tan sólo dos pequeñas muestras de la tensión que llega a proporcionar este título que, por la crudeza de algunas escenas, se convierte en un juego recomendado sólo para adultos. Y adultos no excesivamente sensibles...



En el juego no faltarán numerosos gadgets que deberemos utilizar en diferentes momentos de la aventura. El visor de infrarrojos empieza a ser una constante en los juegos de este tipo.





SONY • Plataformas

Ape Escape

Monos con delirios de grandeza





Nuestro objetivo consistirá en atrapar el mayor número de monos posible con la ayuda de diferentes utensilios, como este práctico cazamariposas.

Ape Escape es el nombre de uno de los juegos más prometedores que Sony nos tiene preparados de cara a los próximos meses. En él controlaremos a Spike, un joven que tiene la difícil tarea de atrapar a unos monos que, gracias a un extraño aparato situado en su cabeza, han adquirido un comportamiento mucho más inteligente de lo que corresponde a su especie. Tanto, que su pretensión es controlar el mundo cambiando la historia desde el pasado.

Pese a que el juego será básicamente un plataformas, la gran imaginación y buen hacer que Sony ha derrochado en su realización le convierten en un título muy original, que nos ofrece un desarrollo nunca visto hasta la fecha.

La primera innovación de este juego residirá en el sistema de control, que exige tener un mando analógico (preferiblemente un Dual Shock) para poder jugar. De este modo, con el stick analógico izquierdo controlaremos los movimientos de Spike, mientras que con el derecho controlaremos el arma que tenga equipada en ese momento y que nos servirá para atrapar a los monos. Ni que decir tiene que a lo largo del juego encontraremos numerosas situaciones en las que tendremos que demostrar nuestra habilidad y coordinación en el manejo de las dos palancas, como por ejemplo, a la hora de dirigir una barca con una mano y el "caza-monos" en cuestión con la otra.

Cabe destacar que a medida que avancemos en el juego se nos irá obsequiando con nuevos objetos (como un radar, un coche teledirigido o un Hula Hop) que nos ayudarán a capturar a estos retorcidos y esquivos simios.

Tampoco podemos olvidar decir que *Ape Escape* ofrecerá muchísimas horas de juego, numerosos secretos y subjuegos ocultos.

Ape Escape promete buenas dosis de humor, adicción y entretenimiento sin igual. Estad atentos, porque este título va a traer cola, y no de mono, precisamente.

Primera Impresión: 

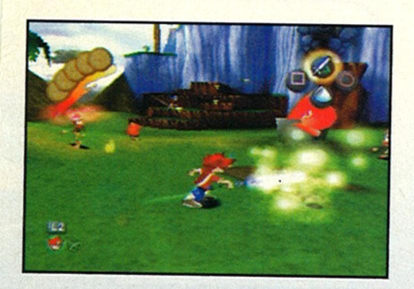




En la búsqueda del simio, deberemos manejar diferentes medios de transporte, como esta barca.



Como podéis comprobar, el apartado gráfico del juego será algo infantil, pero de una enorme calidad y ofrecerá un gran colorido.



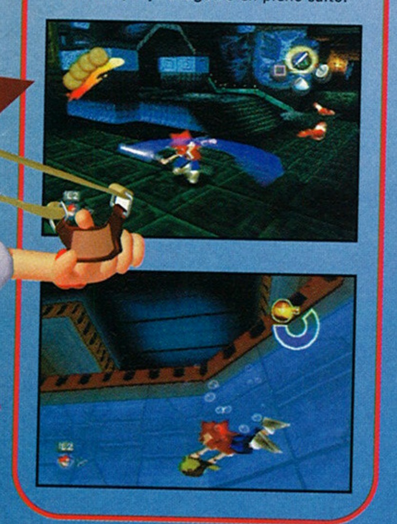


Si los "resabiados" monos detectan nuestra presencia procurarán evitarnos por todos los medios a su alcance, incluso nadando o utilizando armas.



La versatilidad de su protagonista

Para jugar a *Ape Scape* será imprescindible utilizar un mando analógico. Esto permitirá que Spike pueda realizar innumerables acciones con gran precisión y en cualquier entorno, ya sea en tierra, bajo el agua o en pleno salto.



POLYPHONY DIGITAL • Shoot´em up

Omega Boost

Un shoot´em up vertiginoso

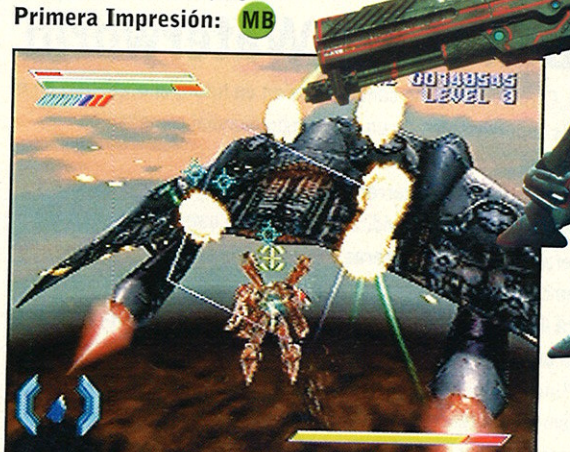
De la mano de Polyphony Digital, los creadores de *Gran Turismo*, nos llegará el mes que viene *Omega Boost*, un frenético y vertiginoso shoot´em up que demostrará que estos genios no han tocado techo con su fabuloso juego de coches. En este título controlaremos a un Mecha, uno de esos robots descomunales, que tendrá que afrontar un total de 9 intensas fases y unos cuantos niveles ocultos. En todos estos niveles no faltarán los gigantescos enemigos de final de fase, las espectaculares explosiones, ni las escenas de vídeo que ilustrarán el avance de una misión a a otra.

Sin embargo, todos estos elementos ya los hemos visto en otros shoot´em up, por lo que podríais pensar que *Omega Boost* no será un juego innovador. Nada más lejos de la realidad. Entre sus novedades destacará el potente engine 3D que nos permitirá desplazarnos libremente por unos escenarios de increíble belleza plástica que, en la inmensa mayoría de los casos, presentarán un "look" futurista muy elaborado. Por su parte, los efectos de luz, la sensación de desplazamiento, las explosiones y demás parafernalias técnicas también alcanzarán un nivel de detalle alucinante.

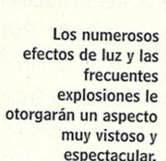
Como curiosidad os diremos que también presentará dos vistas distintas: una subjetiva (sólo veremos el arma de nuestro robot al más puro estilo shoot´em up subjetivo) y otra en tercera persona, que siempre seguirá la acción desde la espalda de nuestro mecha.

Omega Boost promete elevar este género a lo más alto, en gran parte debido a la increíble velocidad que llegará a alcanzar el desarrollo de la acción y a su fascinante sistema de juego.

Primera Impresión: MB



En todas las misiones tendremos que enfrentarnos a unos cuantos enemigos finales de imponente aspecto e impresionante tamaño.



Los numerosos efectos de luz y las frecuentes explosiones le otorgarán un aspecto muy vistoso y espectacular.





HUDSON • Arcade

Bomberman

Explosiones para nostálgicos

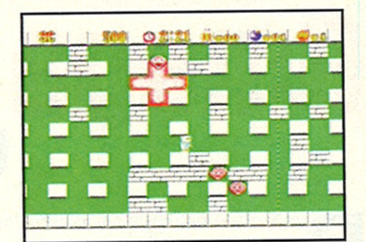
Hudson se prepara (una vez más) para obsequiarnos con un juego de su personaje más emblemático: Bomberman. Pero en esta ocasión lo hará respetando la fórmula de la recreativa original, y sin introducir variación alguna.

Y es que en este *Bomberman*, Hudson rescatará la versión que en su día apareciera para NES, aunque también incluirá en el CD una versión algo actualizada gráficamente, pero con el mismo planteamiento.

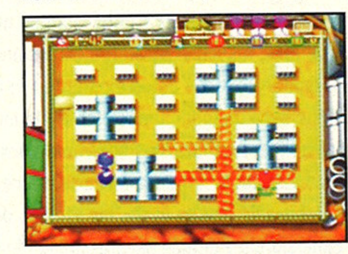
En cualquier caso, podremos optar por dos tipos de juego distintos, el Arcade y el Modo Batalla. En el primero nuestro objetivo será avanzar por una serie de niveles laberínticos, colocando bombas en puntos estratégicos para abrirnos paso y eliminar a nuestros rivales. En el Modo Batalla, sin embargo, nuestro objetivo será utilizar las bombas para volar por los aires a los demás jugadores, y quedar el primero en una especie de liguilla.

Aunque gráficamente *Bomberman* no aportará nada realmente impactante, sin duda sigue siendo una auténtica bomba de diversión.

Primera impresión: B



El juego ofrecerá la versión que vimos hace siglos en NES. Se nota el paso del tiempo...



Este es el aspecto que presentará la versión remozada gráficamente para la ocasión.

SCI • Acción / Velocida

Dos en la Carretera

El juego incluirá un modo multijugador a pantalla partida en el que podremos competir contra un amigo y ver quién llega primero a la meta atropellando más aliens.







Volantazos, derrapes colisiones y saltos arriesgados, serán el pan nuestro de cada día en este título de SCI, no apto para amantes de la vida tranquila y sedentaria.



CRYO • Acción

360º

Entre Ben Hur y Waterworld

En este título, Cryo nos propone sumergirnos en un futuro apocalíptico, en el que los pocos supervivientes de un holocausto mundial compiten en salvajes carreras de motos acuáticas.

A medio camino entre el arcade de carreras y el shoot'em up, *360º* presentará cuatro mundos (o escenarios) que se dividirán a su vez en cuatro pistas distintas. Las tres primeras serán circuitos de carreras tradicionales, en las que aunque podremos (y deberemos) tratar de hacer saltar por los aires a nuestros rivales, nuestro objetivo será llegar los primeros a la meta. La cuarta pista, en cambio, será una arena letal en la que tendremos que aniquilar a todos nuestros adversarios.

Con este fin, *360º* incluirá todo tipo de vehículos, armas y potenciadores, pero lo que sin duda más llamará la atención será su innovador sistema de combate, que nos permitirá disparar cualquier arma en un ángulo de 360 grados.

Si a todo esto le unimos cuatro modos de juego distintos, uno de los cuales nos permitirá jugar hasta con tres amigos al mismo tiempo, coincidirás con nosotros en que es un juego, cuanto menos, atractivo. A finales de Junio lo descubriremos.

Primera Impresión: B





Entre los escenarios habrá ciudades famosas como Londres o Nueva York, donde correremos entre los restos de sus edificios.





Dependiendo de nuestra posición al llegar a la meta obtendremos un número de puntos, con los que podremos mejorar las armas de nuestro vehículo.

Carmageddon

A golpe de volante

De la mano de Infogrames, finalmente llega a España el título más emblemático (y polémico) de SCI: *Carmageddon*. Ambientado en una Tierra invadida por alienígenas, en *Carmageddon* nos pondremos a los mandos de toda clase de coches para competir en las carreras más salvajes jamás vistas en PlayStation.

Las competiciones se desarrollarán en circuitos urbanos y totalmente 3D, sobre los que no deberás limitarte a destrozar objetos para buscar items en su interior, sino que además tendrás que encontrar atajos rompiendo cercados, atravesando edificios... Tan importante como llegar el primero a la meta, será puntuar, ya sea acabando con los alienígenas que pueblan los circuitos o destrozando los coches del resto de competidores. Eso sí, no maltrates demasiado a tu vehículo o te encontrarás al final de la carrera sin dinero para repararlo. Éste se obtiene bien recogiendo items o bien atropellando a los malvados alienígenas de sangre verde que pueblan los circuitos. En un principio los alienígenas iban a ser zombies, pero Infogrames ha decidido finalmente cambiarlos, con la intención de que los peatones que atropellemos no presenten similitudes con personas (ya sabéis que en la versión original para PC sí lo eran).

En lo referente a los daños que sufrirán nuestros vehículos, estos serán amplios, numerosos, y podremos apreciarlos tanto en el marcador situado a la derecha como por las deformaciones en tiempo real que sufrirán las carrocerías.

Al parecer *Carmageddon* será totalmente compatible con Dual Shock, utilizando un stick para manejar al vehículo y otro para acelerar o frenar. De momento este sistema no nos ha convencido del todo, ya que es un poco caótico y confuso, pero como la versión que hemos probado estaba al 70%, es de esperar que este problema esté corregido para cuando salga la versión definitiva a la venta, allá para finales de Junio.

Primera impresión: MB

Las distintas colisiones que vayamos sufriendo irán minando las prestaciones de nuestro vehículo. Si lo castigamos demasiado, nos dejará tirados a mitad de carretera.

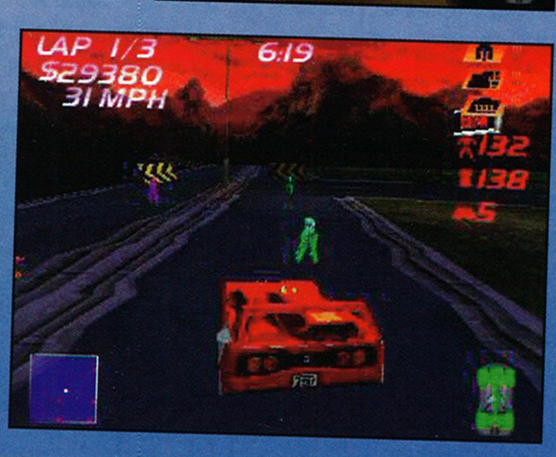






Papás, podéis estar tranquilos: no habrá personas que atropellar. Ni siquiera zombies. Los transeúntes serán, finalmente, alienígenas. De aspecto chuchurrío, además.







En *Carmageddon* podremos conducir todo tipo de vehículos. Desde veloces y estilizados deportivos, a impresionantes y amenazadores Monsters Trucks.

CAPCOM • Lucha

Street Fighter Collection 2

¡Tres por uno!

Muy pronto los aficionados a la lucha contaremos con otro suculento CD que llevarnos a la consola. Su nombre será *Street Fighter Collection 2* y, como su título indica, se tratará de la segunda recopilación que Capcom sacará de esta saga. En ella nos encontraremos con tres títulos emblemáticos en la historia de *Street Fighter II*: *The World Warrior, Champion Edition* y *TurboHyperfighting*.

Las únicas diferencias que habrá entre ellas será que en *The world Warrior* no podrás escoger como personaje jugador a ningún jefe final (Balrog, Vega, Sagat y Bison), mientras que en *TurboHyperfighting* nos encontraremos con que a cada luchador se le añadirán unas magias especiales. La *Champion Edition*, por su parte, será la adaptación de la versión más famosa de *Street Fighter II*, con magias estándar y con los cuatro jefes finales como personajes seleccionables.

Para disfrutar de esta recopilación tendremos que esperar hasta finales de Mayo que será cuando Virgin la ponga a la venta.

Primera Impresión: B



Aunque muy parecidas entre sí, las versiones que incluirá este disco recopilatorio de *Street Fighter II* podrán mantenernos jugando delante de la consola durante horas.





CAPCOM • Recopilación

Capcom Generations

Grandes éxitos de ayer y hoy

Finales de Junio es la fecha de salida prevista de este *Capcom Generations*. una recopilación de trece juegos magistrales de Capcom, que ya en su día quedaron grabados con letras de oro en la historia de los videojuego y que a buen seguro todos hemos disfrutado en alguna ocasión.

Ghost n´Goblins, 1942 o *Commando* son sólo algunos de los títulos que nos encontraremos en esta recopilación, compuesta por cuatro CD´s. Según su temática los juegos estarán en un disco u otro, encontrándose por ejemplo todos los de la saga *Ghost´n Goblins* en el disco *Chronicles Of Arthur*, y todos lo de soldados en *Blazing Guns*.

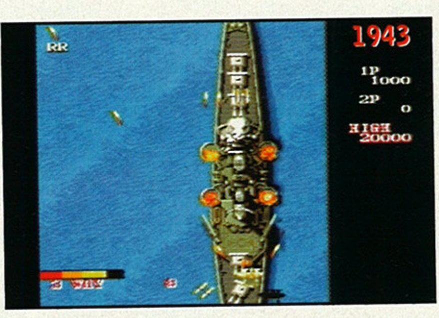
La recopilación se venderá conjuntamente, es decir, los cuatro CD's irán en un pack especial, aunque todavía no sabemos su precio.

De cualquier manera, *Generations* supondrá una oportunidad única para hacernos con unos títulos irrepetibles que han marcado época.

Primera impresión: MB



En *Higemaru* tendremos que empujar unos barriles para acabar con los piratas que quieren quedarse nuestro oro.



El disco *Wings of Destiny* incluirá unos mata-mata extraordinarios: los inolvidables *1942, 1943* y *1943 Kai.*

ITE MEDIA • Infantil

Hugo Aventura

¡Mira, mamá, el troll de la tele!

Hugo Aventura será la conversión a consola de un juego de ordenador, que hace pocos años popularizó un programa de televisión.

En él adoptaremos el papel de Hugo el Troll, y nuestra misión será rescatar a su esposa Hugolina de la malvada bruja Scylla.

Hugo Aventura mantendrá la misma estructura de plataformas sencillote que el juego de televisión. Es decir, que tendremos que atravesar siete escenarios distintos recogiendo bolsas de oro, al tiempo que sorteamos trampas del tipo saltar sobre agujeros o esquivar rocas. Sin duda los pequeños de la casa encontrarán divertido este título por lo simpático de su personaje.

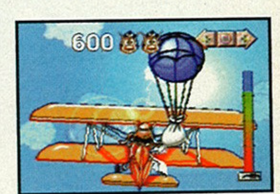
Primera Impresión: R



Hugo saltó a la fama mediante el programa de TV El Telecupón.



El juego será muy sencillo, orientado hacia los "peques".



La nueva cara de Lara Croft

Lara Weller, una modelo de lencería y bañadores de 24 años, es, desde este momento, la nueva Lara Croft de carne y hueso. En sus manos está representar dignamente a uno de los pocos fenómenos que ha rebasado las fronteras de los videojuegos para convertirse en un símbolo del final del siglo XX. Ahí es nada.
No vamos a entrar a discutir si tiene más "talentos" o si se parece más a Lara Croft; eso queda a vuestro juicio.
Por cierto, Nell McAndrew -la anterior modelo que encarnaba al exitoso personaje virtual- va a celebrar el fin de su contrato con Eidos desnudándose en una famosa revista americana. Estaremos atentos.

Es mes os hemos preparado unos pasatiempos muy peliculeros. Y es que el protagonista es Gex, un experto en todo lo que huela a mando a distancia. Si queréis ayudarle a resolverlos y nos enviáis las soluciones, podréis ganar uno de los 15 juegos *Gex Deep Cover Gecko* que Proein y PlayManía sorteamos entre los acertantes.

HUMOR



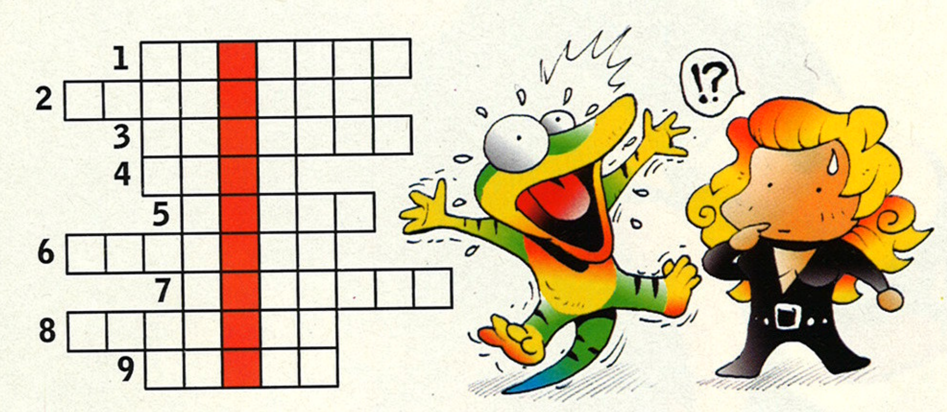






CRUCIGRAMA DE CINE

RESUELVE ESTE SENCILLO CRUCIGRAMA Y DESCUBRE EL NOMBRE DEL TRAVIESO PERSONAJE QUE LE HA ROBADO A GEX SU COLECCIÓN DE MANDOS A DISTANCIA.



DEFINICIONES

1.- … es el terror de los mares. **2.-** Gigantesco reptil de origen japonés. **3.-** El barco más famoso de la historia. **4.-** … eran los mosqueteros. **5.-** "Amigo" inseparable de la teniente Ripley. **6.-** El mayor de los hermanos Marx. **7.-** El rey del cine mudo. **8.-** … no le gustan nada los ajos. **9.-** Cabalgando hacia el…

BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS".

1. - Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista PlayManía que envíen la página completa, o una fotocopia, con las soluciones correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. PlayManía. C/ Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid). Indicando en el sobre: Pasatiempos PlayManía.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 15 cartas, y sus remitentes serán premiados con un juego *Gex Deep Cocer Gecko* para PlayStation. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 24 de mayo de 1999 y el 30 de junio de 1999.
4- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, Proein y Hobby Press.

Nombre: .... Apellidos: ....

Dirección: ....

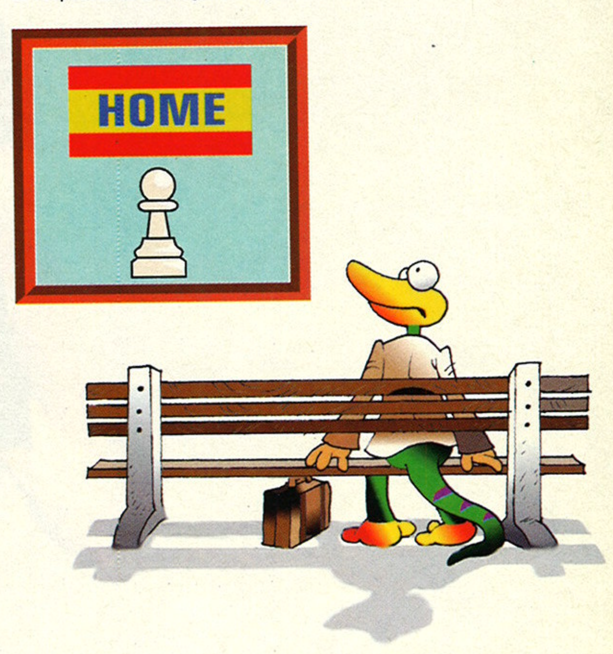
Localidad: .... Provincia: ....

C.Postal: .... Teléfono: .... Edad: ....

JEROGLÍFICO

AYUDA A GEX Y RESUELVE ESTE ENIGMÁTICO JEROGLÍFICO.

La respuesta es una legendaria película.



BUSCA LOS 10 ERRORES

ENTRE TANTA PELÍCULA Y TANTA AVENTURA DISTINTA DE GEX, ES NORMAL QUE SE CUELE ALGÚN DESCUIDO O ERROR.

Afina la vista y encuentra las 12 diferencias. ¡ Suerte !.

1



2



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



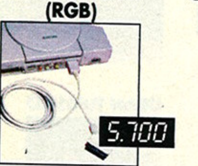
PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900

PLAYSTATION + PACK PERIFÉRICOS 23.900

AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

CABLE EURO-AV (RGB)



CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR)

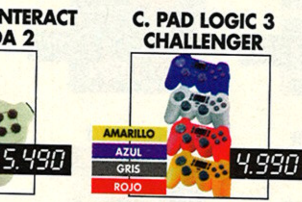


CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA



CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 5.490

C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 4.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)



C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT



C. PAD THRUSTMASTER SHOCKHAMMER



CONTROLLER (GRIS, NEGRO)



CONTROLLER DUAL SHOCK (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)



JAM!!



JOYSTICK ANALOG



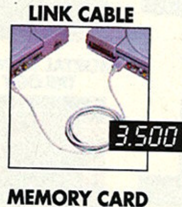
JOYSTICK ARCADE STICK ASCIIWARE



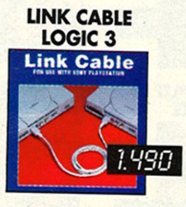
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR



LINK CABLE



LINK CABLE LOGIC 3



MALETIN CONSOLE CASE



MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



MALETIN JUEGOS CD CASE



MEMORY CARD SONY (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)



MOUSE (RATÓN)



MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3



MULTI TAP





PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)



PISTOLA G-CON 45

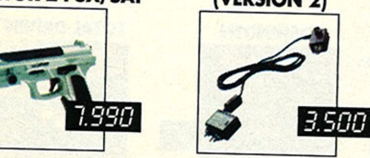


P. LOGIC 3 PREDATOR 2 SILVER PSX/SAT



PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 PSX/SAT 7.990

RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500



THE GLOVE 10.990

ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE 5.490







VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT



VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SHOCK2 11.990

VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990



VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL



VOLANTE MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL





V. THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO



A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288

ÁLAVA
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 ✆945 137 824

ALICANTE
Alicante
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b ✆965 397 997

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆950 260 643

ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆985 343 719

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories - Local A-112. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ✆938 721 094
Mataró C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆937 136 116

BURGOS
Burgos C.C. de la Plata. Local 7 ✆947 222 717

CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆972 601 665

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293

HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆974 230 404

JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833

LAS PALMAS DE G.CANARIA
Las Palmas de Gran Canaria
• C/ Presidente Alvear, 3 ✆928 234 651
• C.C La Ballena. Local 1.5.2. ✆928 418 218

LEÓN
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas. Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
• C/ Montera, 32 2º ✆915 224 979
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 ✆916 520 387
Alcorcón C/ Cisneros, 47 ✆916 436 220
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25. ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n ✆921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 NUEVO CENTRO

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler local 32, A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Gandía
• C.C. Plaza Mayor. Local 9-10. Parque de Actividades. ✆962 950 951

VALLADOLID
Valladolid
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Las Arenas C/ del Club, 1 ✆944 649 703

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156



pedidos por internet
www.centromail.es





CENTRO MAIL

www.centromail.es

Ven a co

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS
BALEARES 1.000 PTAS




- ABE´S ODDYSEE — 3.990



- ACTUA SOCCER — 3.490



- ACTUA SOCCER 3 — 4.990



- ADIDAS POWER SOCCER — 3.490



- AIR COMBAT — 3.490



- ALIEN TRILOGY — 3.990
- BATMAN & ROBIN — 3.990



- BLAM! MACHINEHEAD — 1.990



- BUST-A-MOVE 2 — 3.990
- COMMAND & CONQUER — 3.990



- COMMAND & CONQUER RED ALERT — CONS.



- CONSTRUCTOR — 3.990



- COOL BOARDERS 2 — 3.490
- CRASH BANDICOOT — 3.490



- CRASH BANDICOOT 2 — 3.490



- CROC — 3.990
- DARKLIGHT CONFLICT — 1.990



- DESTRUCTION DERBY — 3.490



- DESTRUCTION DERBY 2 — 3.490



- DOOM — 3.990
- EL MUNDO PERDIDO — 3.990



- FANTASTIC FOUR — 3.990



- FINAL FANTASY VII — 3.490
- FORMULA 1 — 3.490



- FORMULA 1 ´97 — 3.490



- FORSAKEN — 3.990



- G-POLICE — 3.490
- GRAN TURISMO — 3.490



- GRAND THEFT AUTO — 4.990



- HEART OF DARKNESS — 4.990
- HERCULES — 3.490



- INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO — 3.890



- INTERNATIONAL TRACK & FIELD — 3.890



- JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA — 3.990
- LOADED — 3.490



- MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE — 3.990



- MICKEY´S WILD ADVENTURE — 3.490
- MICRO MACHINES V3 — 4.490



- MORTAL KOMBAT TRILOGY — 3.990



- MOTO RACER — 3.990



- PANDEMONIUM — 3.490
- PORSCHE CHALLENGE — 3.490



- PROJECT OVERKILL — 3.990



- RAYMAN — 3.290
- RESIDENT EVIL — 3.990



- RIDGE RACER — 3.490



- RIDGE RACER REVOLUTION — 3.490



- ROAD RASH — 3.990
- SCARS — 4.990



- SHADOW GUNNER — 4.990



- SOUL BLADE — 3.490
- SOVIET STRIKE — 3.990



- SPACE JAM — 3.990



- SUPER CROSS ´98 — 3.990



- TEKKEN — 3.490
- TEKKEN 2 — 3.490



- TENNIS ARENA — 4.990



- TIME CRISIS — 3.490
- TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP — 4.990



- TOMB RAIDER — 4.990



- TOMB RAIDER II — 4.990



- TOSHINDEN — 3.490



- TOTAL DRIVIN´ — CONS.



- TRUE PINBALL — 3.990



- V-RALLY — 4.990
- V2000 — 4.990



- WIPE OUT — 3.490



- WIPE OUT 2097 — 3.490
- WORMS — 3.990



- XENOCRACY — 4.990

CENTRO MAIL





pedidos por internet: www.centromail.es

nocernos

NOVEDADES



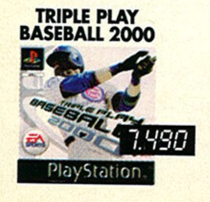
www.centromail.es

Juego	Precio
ABE´S EXODDUS	8.490
AKUJI THE HEARTLESS	8.490
ALL STAR TENNIS ´99	7.490
ANNA KOURNIKOVA´S SMASH COURT TENNIS	CONS.
APOCALYPSE	8.490
ASTERIX	7.490
BICHOS	7.990
BLOOD LINES	6.990
BLOODY ROAR 2	7.490
BOMBERMAN	7.490
BOMBERMAN FANTASY RACING	7.490
BUGS BUNNY LOST IN TIME	CONS.
BUST-A-MOVE 4	6.990
CIVILIZATION II	8.490
COOL BOARDERS 3	7.990
CRASH BANDICOOT 3 WARPED	7.990
CROC 2	CONS.
DARK STALKERS 3	7.490
DREAMS	7.490
DUKE NUKEM: TIME TO KILL	8.490
FIFA ´99	7.490
FORMULA 1 ´98	7.990
GEX: DEEP COVER GECKO	8.490
GLOBAL DOMINATION	7.490
GUARDIAN´S CRUSADE	8.490
HUGO	7.990
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98	6.490
KENSEI SACRED FIST	7.990
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	8.490
MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER	7.490
MEDIEVIL	7.990
METAL GEAR SOLID	8.990
METAL GEAR SOLID PREMIUM PACKAGE	13.900
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2	7.490
MONKEY HERO	CONS.
MORTAL KOMBAT 4	8.490
MOTO RACER 2	7.490
MUSIC	6.990
NBA LIVE ´99	7.490
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	7.990
POPULOUS III: EL PRINCIPIO	7.990
PRO 18: WORLD TOUR GOLF	7.490
PRO BOARDER	7.990
R-TYPE DELTA	6.990
RALLY CROSS 2	6.990
RESIDENT EVIL 2	7.990
RETRO FORCE	7.490
RIDGE RACER TYPE 4	7.990
ROLLCAGE	7.490
RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR	7.990
RUNNING WILD	6.990
SPORTS CAR GT	7.490
SPYRO THE DRAGON	7.990
STREET FIGHTER ALPHA 3	7.490
STREET FIGHTER COLLECTION 2	6.990
T´AI-FU	8.490
TANK RACER	7.490
TEKKEN 3	8.490
TENCHU STEALTH ASSASSINS	8.490
THE GRANSTREAM SAGA	6.990
TIGER WOODS ´99	7.490
TOCA TOURING CARS 2	8.490
TOMB RAIDER III	8.490
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	7.490
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99	7.490
V-RALLY 2	CONS.
VIVA FOOTBALL	6.990
WARZONE 2100	8.490
WCW/NWO THUNDER	8.490
WING OVER 2	8.490



























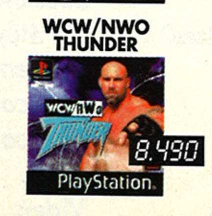






















pedidos por teléfono: 9 0 2 · 1 7 · 1 8 · 1 9







ENCUESTA



Queremos conocerte un poco mejor para hacer una PLAYMANÍA totalmente a tu medida. Cuéntanos lo que piensas sobre PlayStation y sobre nuestra revista. Si tienes unos minutos, responde a estas preguntas y envíanos el cuestionario (o una fotocopia) por correo a la siguiente dirección: HOBBY PRESS. Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. INDICANDO EN EL SOBRE: Encuesta PLAYMANÍA. Además, entrarás en un sorteo de un televisor Sony de 14" para jugar a tope con tu consola.

TU CONSOLA

1. ¿Qué consola o consolas tienes? ____________

2. ¿Cuántas horas utilizas tu consola a la semana? ____________

3. ¿Cuántos juegos tienes? ____________

4. ¿Cuántos juegos te has comprado los últimos 12 meses? ____________

5. ¿Cuántas personas utilizan tu consola (contándote a ti)? ______

6. ¿Vas a comprarte una consola este año?
   - ❑ Sí ❑ No

7. Si has respondido que sí, indica cuál ____________

LA REVISTA

8. ¿Cuántos números tienes de Playmanía? (este es el nº 5) ____________

9. ¿Cada cuánto tiempo compras Playmanía?
   - ❑ Todos los meses
   - ❑ Un mes sí, un mes no.
   - ❑ Éste es el primer número.

10. ¿Qué parte de la revista lees?
    - ❑ Toda la revista
    - ❑ Más de la mitad
    - ❑ Menos de la mitad

11. Cuando no compras la revista, ¿a qué se debe?
    - ❑ No tengo dinero.
    - ❑ No me interesan los temas de portada.
    - ❑ Compro otra revista ese mes.
    - ❑ No la encuentro en el quiosco.
    - ❑ Otra razón: ____________

12. ¿Te parecería bien que PlayManía se vendiera junto a un CD de demos pese al lógico aumento del precio de la revista?
    - ❑ Sí ❑ No

13. ¿Cuántas personas leen la revista que te compras, contándote a ti? ______

14. ¿Qué te parecen las secciones de la revista?
    (3: Muy interesante
    2: Bien
    1: Poco interesante)
    - Actualidad . . . .
    - Novedades . . . .
    - Comparativas . . . .
    - Guías . . . .
    - Battle Zone . . . .
    - Periféricos . . . .
    - Guía de Compras . . . . .
    - Y el mes que viene . . . .
    - Pasatiempos . . . .
    - La imágen del mes . . . .
    - Concursos . . . .

15. ¿Qué te parecería que incluyéramos nuevas secciones sobre ...?
    (3: Muy interesante
    2: Bien
    1: Poco interesante)
    - Música . . . .
    - Cine . . . .
    - Vídeo . . . .
    - TV . . . .

16. ¿Qué te parecen los suplementos que aparecen junto la revista?
    (3: Muy interesante
    2: Bien
    1: Poco interesante)
    - ¿Qué juego comprar? . .
    - 1.000 trucos . . . . . .
    - Los bombazos del 99 .
    - Guías Platinum . . . . . .
    - Juegos de cine . . . . . .

17. ¿Qué otras revistas compras regularmente, al menos 6 veces al año? ____________

18. ¿Qué otras revistas compras o lees de vez en cuando? ____________

19. ¿Qué tipo de regalos te gustaría que incluyéramos? ____________

DATOS PERSONALES

20. Edad: ____________

21. ❑ Hombre ❑ Mujer

22. ¿Cuál es tu principal ocupación?
    - ❑ Estudio ❑ Trabajo
    - ❑ Ambas

23. ¿Cuáles son tus aficiones, además de las consolas?
    - ❑ Ir al cine ❑ Leer
    - ❑ Ver TV ❑ Oír música
    - ❑ Las recreativas
    - ❑ Hacer deporte
    - ❑ Otras: ____________

24. ¿Escuchas la radio habitualmente?
    - ❑ Sí ❑ No

25. ¿Qué programas escuchas? ____________

26. ¿Y qué programas de TV ves habitualmente? ____________

BUZÓN SUGERENCIAS:

____

Si quieres entrar en el sorteo de un televisor SONY Black Trinitron de 14", indica aquí tu nombre y dirección. Estos datos son absolutamente confidenciales. No se utilizarán para mailings propios ni ajenos. Te rogamos que sólo nos envíes una encuesta, para evitar duplicación de datos. Gracias.

Nombre: ____________

Apellidos ____________

Calle: ____________

Localidad: ____________

Población: ____________

C. Postal: ____________

Teléfono: ____________

Ya no tienes excusa para no saberlo todo sobre PlayStation.

Elige entre estas 2 opciones de suscripción

1 20% de descuento

Por sólo 3.792 pesetas puedes conseguir los 12 próximos números de Play Manía. Así cada número te costará sólo 316 pesetas.

2 Gratis Una Memory Card de Sony





Por 5.000 pesetas recibe 12 números y tu Memory Card

Y además

Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.

Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.

La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.



Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 91 654 84 19 ó 654 72 18. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 91 654 58 72 o por correo eléctronico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA.
HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO